LA CHOSE SUR LE SEUIL

Une aventure dans les ténèbres

Pour L'APPEL de CTHULHU Années 20



un supplément pour L'APPEL de® CTHULHU

McConnell & Sutton

Chaosium Inc.

DESCARTES ÉDITEUR

La chose sur le seuil

Une aventure dans les ténèbres



H.P. LOVECRAFT 1890 - 1937

LA CHOSE SUR LE SEUIL

Une aventure dans les ténèbres

Auteur : **Paul McConnell**
Illustration : **Neal Sutton**

Les joueurs : **Claire Deakin, Nigel Leather, Daniel Hanson, Scott Walker et le traficotage de Paul Hanson**

Merci à : **Mark Wilson (qui est allé là où un seul homme est déjà allé), Rachel Hanson, Rob Stone, au souvenir du défunt Freddie Mercury, Paula Poole, Mace, Joshua Holts, Edie Bebbington, Robin Bartlett, Neil Diamond (pour cette dernière cigarette), Mr. Chilly, Lorraine Stone, Banana-Head, Chris Dykins et Ian Hubball (pour la photo du monstre de Frankenstein)**

Illustration de couverture : **John T. Snyder**
Conception graphique et composition : **Paul McConnell**

Traduction : **Dominique Perrot**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Relecture de l'édition française : **Jean-Jacques Bobineau, Dominique Balczesak**
Réalisation technique, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la S.A.R.L. **In Edit**

Chaosium Inc. - 1994

Édition française par
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0082-7
Édition et Dépôt légal : Septembre 1994

Un mot de Chaosium

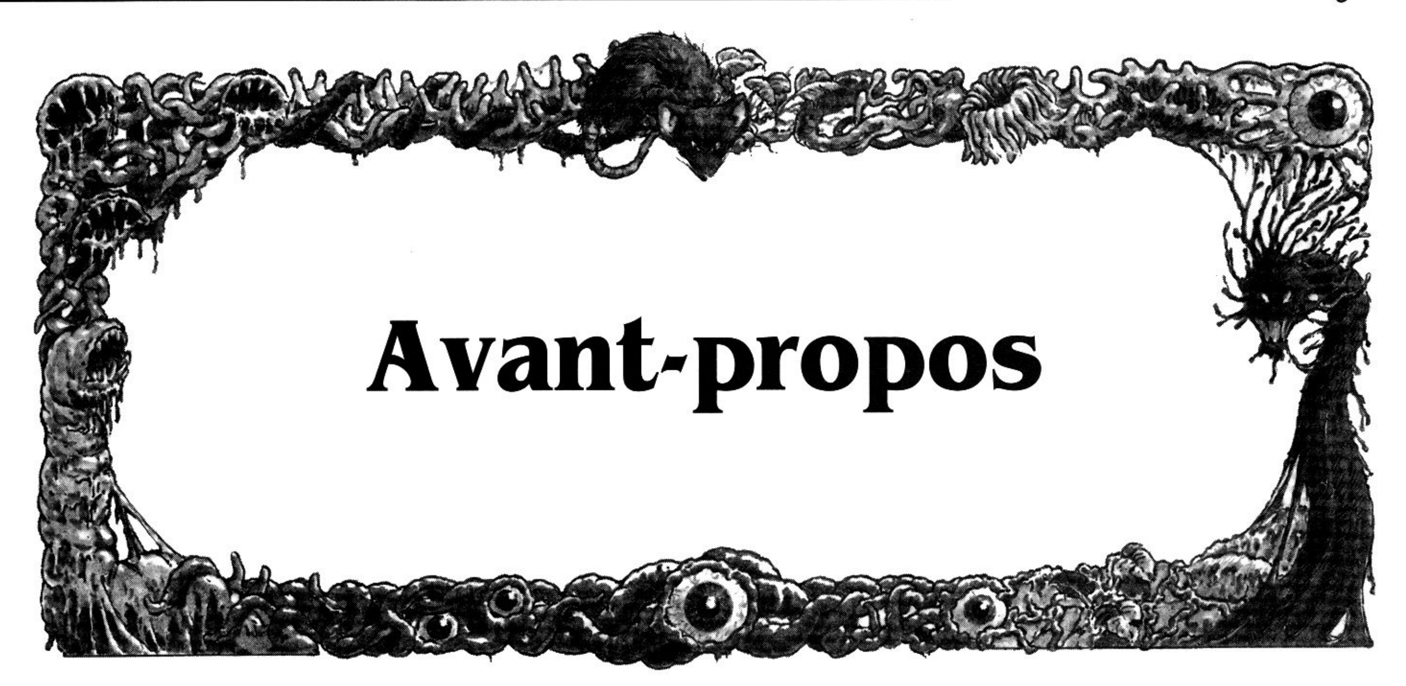
Vous remarquerez que le livre que vous tenez en main est nettement différent des autres publications de Chaosium. Entièrement produit par des auteurs et des artistes indépendants, *La chose sur le seuil* est le résultat de la collaboration entre Paul McConnell et Neal Sutton, sujets britanniques de naissance, fans de *L'Appel de Cthulhu* par choix. Nous sommes heureux de présenter leur travail et sommes convaincus que tous les adeptes de *L'Appel de Cthulhu* trouveront cette aventure aussi distrayante que toutes celles publiées précédemment.

- Keith Herber

Table des Matières

La Chose sur le Seuil est un supplément de l'Appel de Cthulhu publié par Jeux Descartes avec l'accord de Chaosium Inc.

Adressez vos questions et commentaires (accompagnés d'une enveloppe affranchie à votre adresse) concernant ce livre ainsi que les demandes de catalogue gratuit à :
Jeux Descartes
l'Appel de Cthulhu
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15.



Avant-propos

La Chose sur le Seuil est une aventure complète pour le jeu de rôle de l'Appel de Cthulhu ; elle se déroule dans le macabre royaume de la peur créé par H.P. Lovecraft. La structure du scénario lui permet de produire une histoire interactive où se mêlent une grande variété de lieux, d'événements et de personnages. Certains ont plus d'importance que d'autres, certains n'en ont aucune.

Le Préliminaire décrit la chaîne dramatique d'événements troublants qui se sont déroulés au cours des dix dernières années et qui sont à l'origine de la situation actuelle. Au cours du Chapitre Un, les investigateurs sont délicatement introduits dans le scénario. Le Chapitre Deux propose une variété d'objectifs à atteindre. Dans le Chapitre Trois, les investigateurs affrontent directement un mal qui s'est développé et nourri depuis une éternité.

Toutes les autres informations figurant dans ce livre sont exclusivement destinées au Gardien.

Documents de référence

Tout au long de l'aventure, le Gardien sera régulièrement renvoyé vers des informations importantes présentées dans des encadrés simples, identifiés par l'icône de l'angle supérieur gauche. Ces documents de référence, que les investigateurs découvrent de diverses manières durant leur progression dans le scénario, peuvent prendre n'importe quelle forme, mais ce sont le plus souvent des lettres et des articles de journaux.

Ne confondez pas ces encadrés à fond blanc destinés aux joueurs avec ceux dont le fond est tramé. Les informations que contiennent ces derniers deviennent compréhensibles quand on se réfère au texte principal ; le plus souvent, il s'agit de présentations détaillées de sortilèges et de drogues.

Ces documents de référence, marqués de leurs icônes respectives, sont répartis dans tout le texte afin de faciliter la tâche du Gardien. Il arrive souvent que les notes prises à la hâte par des joueurs inquiets et nerveux s'avèrent incompréhensibles quand on les consulte par la suite. Le Gardien peut alors décider d'intervenir en apportant un peu d'aide ou quelques conseils. Tous ces documents sont reproduits à la fin du livre, sous la forme de véritables articles de journaux ou de pages manuscrites à remettre aux joueurs au moment de leur découverte.

Il existe une autre différence entre les documents figurant dans le texte et ceux à la fin du livre. Sur ces derniers, à côté de l'icône d'identification figure le chiffre 1, 2 ou 3. Il indique à quel chapitre appartient le document en question. Ce marquage étant uniquement destiné au Gardien et aux joueurs, les investigateurs ne sont pas censés les voir. Nous avons volontairement évité le système de notation alphabétique ou numérique de sorte que les joueurs ne puissent deviner le nombre de références qu'ils n'ont pas su obtenir. Notre expérience nous a montré que cela entraîne parfois un comportement peu réaliste.

Présentation des informations

Ce scénario comporte, à plusieurs niveaux, des différences avec les autres aventures de L'Appel de Cthulhu que vous avez pu lire.

Il apparaît régulièrement dans le texte principal des sections intitulées *Informations réservées au Gardien* et *Informations destinées aux joueurs*. Les premières comprennent normalement des renseignements que les investigateurs ne peuvent connaître ; les secondes interviennent dans des situations vitales, souvent critiques ; il s'agit souvent d'une description de ce que les investigateurs ont sous les yeux, que le Gardien peut lire directement à haute voix.

Cette présentation sous une forme descriptive peut faire croire à certains Gardiens que ce scénario doit être mené de façon linéaire, et que la réaction des PJ face à certaines situations est définie d'avance. Il n'en est cependant rien. Nous proposons simplement un autre mode de présentation des informations, moins clinique. Si les joueurs, par leurs choix, modifient une scène ou la rendent improbable, le Gardien doit changer les *Informations destinées aux joueurs* en conséquence. Malgré tout, il est vrai que ces paragraphes permettent une approche simple de cette aventure, que le Gardien peut lancer dès qu'il a fini de la lire. Il faut bien considérer que tout le monde ne dispose pas forcément du temps nécessaire à la préparation d'une campagne idéale.

Le plus important est qu'il s'agit de votre scénario, et qu'il peut être proposé avec autant, ou aussi peu, d'informations que ce qui est souhaité. Nous estimons que l'aura d'un mystère parfois impénétrable est un facteur important, mais le Gardien est libre de dévoiler des éléments personnels, en principe cachés, d'une manière qui lui paraîtra appropriée. A certains moments, les joueurs risquent de crouler sous le poids de l'intrigue ; cela ne pose aucun problème tant que le Gardien s'y retrouve et que tout le monde s'amuse.

Parfois, le Gardien devra consulter le livre de règles pour des raisons techniques. Nous n'avons pas indiqué les pages exactes qui varient selon l'édition. Les Gardiens connaissent en principe suffisamment bien le jeu pour ne pas avoir de mal à retrouver les informations nécessaires. Sinon, plutôt que de

gâcher des minutes essentielles en parcourant silencieusement les pages du livre à la recherche d'un point particulier de règles, improvisez et décontractez-vous afin de ne pas nuire à l'atmosphère que vous aurez mis des heures à créer.

Il existe également des éléments qui peuvent être considérés comme des fausses pistes. Les joueurs ne les reconnaîtront pas nécessairement pour ce qu'ils sont. En fait, le Gardien pourrait même en remarquer certains après que les joueurs en ont pris connaissance. Cela ne fait que renforcer le plaisir du jeu.

Certains objets découverts sont plus étonnants que d'autres, par exemple le livre se trouvant dans le manoir de Jonathan Moore, dans le Chapitre Deux. Il contient une transcription du conte gallois de Bedgellet, le fidèle chien de chasse d'un noble prince, à qui fut un jour confiée la garde de l'enfant du maître pendant que celui-ci allait chasser. A son retour, on découvrit le berceau vide. Accueilli par le fidèle Bedgellet, du sang séché sur le museau, le prince, pris d'une colère aveugle, l'abattit sur-le-champ pour apercevoir ensuite la carcasse d'un grand loup que le chien avait tué afin de protéger l'enfant. Le prince fut ensuite la proie d'un chagrin qui ne s'éteignit qu'avec lui.

Préparation et directive

Le Gardien trouvera dans les paragraphes qui suivent quelques conseils qui l'aideront à se préparer, ainsi que ses joueurs, à affronter *La chose sur le seuil*. Comme pour la plupart des scénarios destinés à L'Appel de Cthulhu, les trois chapitres de cette aventure conviennent particulièrement à un groupe de trois ou quatre joueurs ayant une approche réfléchie (à ne pas confondre avec sérieuse) des investigations. Après une première lecture globale, le Gardien devra bien se familiariser avec les éléments du scénario en étudiant plus attentivement les parties qu'il compte aborder lors de la prochaine séance de jeu.

En parcourant le livre, vous remarquerez aussi des cartes et des plans qui vous serviront à des moments précis. Considérez qu'ils sont tous orientés vers le nord, sauf indication contraire.

Le texte fait régulièrement référence aux Grands Anciens, ainsi qu'à la race extraterrestre parfois appelée les Anciens, mais plus connue sous le nom de Choses Très Anciennes. Les vrais amateurs du Mythe de Cthulhu n'auront sûrement aucun mal à les différencier, mais nous avons préféré signaler la possibilité de confusion afin de minimiser les risques d'erreurs.

Une équipe bien équilibrée a des chances de survivre à ce scénario. Nous soulignons donc l'importance d'avoir des investigateurs crédibles. Nous aimons à penser que cela crée une atmosphère intime, bien que parfois triste, permettant aux joueurs de bien cerner leur rôle. Il est également conseillé aux joueurs de n'avoir qu'un personnage chacun. En effet, on ne peut produire une simulation fidèle de la réalité sans qu'il y ait une part de risque. Si un joueur ne se soucie pas de son personnage, s'il n'est pour lui qu'une suite de chiffres sur une feuille, qu'a-t-il à perdre à agir imprudemment ? On peut difficilement atteindre les limites émotionnelles du suspense et du remords, ce qui est plutôt affligeant.

Cependant, en cas de décès, vous introduirez sans heurt un personnage de remplacement en faisant intervenir un parent ou un ami intime du disparu.

En plus de la lecture de l'aventure, le Gardien doit se livrer à quelques préparatifs avant de lancer l'action. Le début devrait avoir la forme la plus classique des affaires que les investigateurs ont à traiter. S'ils n'ont pas l'habitude d'agir en équipe, il se peut qu'ils n'assistent pas tous au rendez-vous fixé par Simon Ulrich, le lundi 15 mars au matin.

La contribution la plus importante que le Gardien peut apporter à la préparation de ce scénario consiste à vérifier que la réunion avec Simon Ulrich, telle qu'elle est présentée au début du premier chapitre, convient aux habitudes professionnelles des investigateurs. Seuls le Gardien et les joueurs sauront reconnaître les éléments caractéristiques annonçant une investigation des plus classiques. Le contexte est directement lié aux occupations des PJ. Les conditions de la rencontre ont été volontairement laissées assez floues, pour permettre au rendez-vous de se dérouler dans un bureau, un restaurant ou à l'endroit que les investigateurs ont l'habitude de fréquenter pour les entretiens de ce genre. Simon Ulrich préfère s'adresser à des gens qui devraient accepter facilement son affaire qui est assez inhabituelle. L'idéal serait qu'il ait recours à un parapsychologue, voire à un bibliothécaire qui a valu à son équipe une certaine réputation dans le domaine du paranormal.

Il est ici fait une seule présomption : aux environs de la mi-mars 1927, les investigateurs résident, ou font tous un séjour prolongé, dans le Massachusetts, et l'un d'eux est un habitué de l'Université de Miskatonic, à Arkham. Il peut aussi bien s'agir d'un étudiant que d'un professeur émérite. Avant de commencer, assurez-vous que le joueur concerné a bien compris que c'est un détail insignifiant. C'est seulement à partir du deuxième chapitre qu'il prend toute son importance.





L'expédition

En 1890, un petit groupe de jeunes archéologues, recrutés et financés par l'Université de Miskatonic (Arkham, Massachusetts), était sur le point de faire une découverte cataclysmique, si perturbante qu'elle allait dévaster leur existence ainsi que celle de ceux qu'ils aimaient.

Howard Crosswell, l'organisateur du projet, avait sélectionné avec soin les membres de son équipe. Il était perpétuellement émerveillé d'être un des éléments les plus respectés et les plus renommés de la communauté universitaire. Et c'était effectivement surprenant car il n'avait pas encore atteint sa vingt-cinquième année.

Howard Crosswell avait un tempérament aventureux ; l'expédition qu'il menait en mai 1890 n'était qu'une des nombreuses folies archéologiques qu'il s'était autorisées durant sa relativement brève carrière. C'était pour lui une source d'excitation : goûter au danger, dévoiler des secrets, explorer des mystères inexpliqués. Le mois de mai 1890 allait être un incomparable festin de plaisir.

Géraldine Oxenbury, une dendrochronologue approchant la trentaine, était également un sculpteur dont les œuvres rassemblaient une petite secte d'admirateurs. Son critique et admirateur préféré était Jonathan Moore, lui-même historien reconnu ayant une vaste connaissance des cultures anciennes. En raison de son travail, Jonathan avait déjà été exposé à de nombreux événements, objets et lieux surnaturels ; son savoir occulte était très étendu. Ils furent tous deux *choisis* par Howard afin de compléter son équipe d'explorateurs.

Les talents spécialisés qu'ils possédaient en abondance n'étaient pas pour rien dans leur sélection, mais c'étaient surtout leur capacité et leur volonté de travailler en collaboration qui avaient joué. Les mêmes idées provoquaient chez eux l'excitation ou la consternation, et ils étaient tous trois sincèrement intéressés par leurs opinions mutuelles. La plupart des problèmes pouvaient être résolus, la plupart des difficultés démêlées car ils étaient toujours prêts à apporter leur soutien et à se remettre en question, à relever des défis et à émettre des hypothèses.

Howard Crosswell, Géraldine Oxenbury et Jonathan Moore prirent le bateau pour la Nouvelle Zélande en mai 1890. Quelques semaines plus tard, ils accostèrent à Dunedin, sur l'île sud de ce pays, et entrèrent en contact avec des missionnaires britanniques qui leur indiquèrent dans quelle direction partir. Ils voyagèrent ensuite durant plusieurs jours dans une chaleur accablante à la recherche d'un peuple qui semblait descendre de certaines tribus maories et d'une autre souche, curieuse, plus ancienne, dont les origines étaient jusque-là inconnues.

Des objets, principalement des armes, avaient été découverts dans la région ; leurs décorations caractéristiques avaient éveillé l'excitation des trois explorateurs au plus haut point. La possibilité de rencontrer des êtres humains capables de produire des motifs si mystérieux était un défi trop stimulant pour qu'aucun d'eux ne l'ignore.

Ils finirent par atteindre une région montagneuse sur la côte ouest, que la population indigène considérait comme sacrée. Ignorant totalement qu'il s'agissait d'un sanctuaire, ils pénétrèrent dans une série de grottes comprenant une vaste caverne. Ils y trouvèrent une chose, reposant dans les ténèbres immenses, qui les fit s'enfuir et se disperser, momentanément privés de leur raison.

Le martèlement des vagues qui menaçaient de noyer Howard Crosswell le ramena à la réalité. Il se releva et marcha, plongé dans le brouillard, en longeant la côte, jusqu'à ce qu'il retrouve ses deux compagnons dans des villages différents ; ils revinrent ensuite lentement à Dunedin. Ils étaient entourés d'une aura tangible de peur et aucun d'eux n'était capable de faire de référence directe à la scène à laquelle ils avaient assisté.



La riposte du maître

Plusieurs journées passèrent, occupées par tout ce qui pouvait occulter de leur mémoire cette horrible rencontre. Progressivement, après de nombreux mais prudents encouragements de la part de Jonathan Moore, ils commencèrent à procéder à l'évaluation de leurs expériences. Lentement, ils entreprirent de se concerter et de délibérer, ce qui allait les entraîner à formuler un plan qui leur permettrait d'éradiquer la noire monstruosité incommensurable. Il était évident qu'en informer les autorités risquait de provoquer un chaos inimaginable, mais aussi d'éveiller la curiosité du public qui serait alors en danger.

Si leur supposition s'avérait exacte, que cette chose était endormie, il leur faudrait trouver une solution discrète mais efficace.

Jonathan Moore fit part de la nécessité urgente de consulter certaines références se trouvant dans sa résidence de Boston et suggéra qu'ils se séparent momentanément afin de réunir des informations leur permettant de développer une perspective

plus large. En tout espoir, ils pourraient ensuite formuler ensemble une stratégie efficace.

Il fut donc décidé qu'ils rentreraient séparément en Nouvelle Angleterre.

Douze semaines après, le trio se reforma dans la maison de Crosswell. Chacun présenta ce à quoi ses études l'avaient mené. Il leur fallait prendre des décisions. Ils tombèrent d'accord pour travailler ensemble, combinant chacune de leurs idées, construisant les composants de leur plan d'action final.

Géraldine Oxenbury détenait un flacon d'un liquide bleu outremer qui, expliqua-t-elle, était un acide extrêmement puissant, capable d'attaquer presque tous les matériaux qu'elle avait testés. De plus, une fois libéré, il se transformait en gaz corrosif dont le temps d'efficacité était réduit puisqu'il se dispersait en cinq minutes environ. Jonathan Moore avait déniché dans son immense bibliothèque un ouvrage qui, selon lui, contenait des pouvoirs et empêcherait la créature d'insuffler la peur dans le monde, s'il ne suffisait pour la chasser. Enfin, l'idée initiale d'Howard Crosswell, l'utilisation d'explosifs puissants, fut remplacée par un remède plus discret, une sorte de mortier. Ayant suivi l'entraînement militaire nécessaire, il construirait un engin capable de lancer des réservoirs d'acide de type grenade, chargés de la magie de Jonathan Moore.

Celui-ci attira aussi l'attention du groupe sur un bref article anonyme paru récemment dans la presse. Il concernait un groupe de missionnaires britanniques porté disparu après un voyage dans la région des Greenstone, dans l'île sud de la Nouvelle Zélande. L'événement était modeste, mais pour ceux qui avaient les connaissances suffisantes pour deviner pourquoi les missionnaires ne reviendraient pas, cela prenait une signification terrifiante.

Tous trois embarquèrent sur le cargo *Antipode*, à Boston, et partirent pour la Nouvelle Zélande. Ce voyage-là n'était pas financé par l'Université, car ils étaient d'accord sur le fait qu'il devait rester secret. Pour l'Université, ils étaient occupés à évaluer les découvertes de leur dernière expédition avant de les présenter sous forme de comptes-rendus et de séminaires. Ces questions étaient loin de les préoccuper, et ils ne parlèrent à personne des événements.

Le vapeur *Antipode* emmena les explorateurs durant trois semaines sur les eaux favorables de l'Atlantique, en direction de la Grande-Bretagne, où il devait faire escale avant de reprendre la route vers la Nouvelle Zélande. L'équipe passa plusieurs journées à attendre en silence, rongée par une impatience fiévreuse, que les marchandises soient laborieusement chargées sur le navire. L'appareil alourdi quitta alors les installations portuaires de Liverpool et atteignit l'île sud de la Nouvelle Zélande après quelques semaines supplémentaires de navigation.

Les voyageurs eurent recours au service d'un pêcheur local ; son petit bateau les mena aux Greenstone Mountains en longeant la côte. Après avoir débarqué, ils avancèrent sur un terrain très accidenté en ne transportant que les éléments de l'instrument libérateur. Ils entreprirent ensuite de le déballer et de l'assembler rapidement mais soigneusement. Ils le positionnèrent de manière à ne pas avoir à s'aventurer trop près de l'entrée de la caverne. Ils étaient tous concentrés sur la partie du montage dont ils étaient responsables lorsque, brusquement, ils réalisèrent qu'ils n'étaient pas seuls. Leur situation était critique ! Non seulement ils étaient sur le seuil d'une terreur extraterrestre d'influence presque incompréhensible, mais ils étaient apparemment encerclés, dans une enclave unique du temps, par ce qu'ils considéraient comme une ancienne tribu de Maoris !

L'explosion prématurée de leur appareil interrompit le rassemblement tribal, mais consuma également Géraldine Oxenbury dans son vibrant souffle gazeux. Howard Crosswell et Jonathan Moore furent brûlés et souffrirent de contusions, mais leur douleur était étouffée par autant de confusion et la perte d'une amie très chère.

Une curiosité fatale

Quelques années plus tard, Howard, désormais marié à Susan, une de ses plus brillantes élèves, menait une existence relativement solitaire. En 1916, leur fils unique Peter avait fêté son onzième anniversaire. La famille semblait raisonnablement heureuse et vivait à la périphérie de Davenham, dans la maison habitée par des générations de Crosswell avant elle.

Après le destin tragique de Géraldine, Howard et Jonathan passèrent beaucoup de temps ensemble. *"Une affaire aussi pesante ne devrait pas reposer sur les épaules d'un seul homme"*, avait un jour dit Howard. Aucun d'eux n'avait parlé à quiconque de ce qui s'était produit !

Jonathan passait de nombreuses soirées chez son ami, durant lesquelles les deux hommes se livraient à de longues conversations. Il devint un ami intime de la famille à qui il racontait ses aventures qui le menaient sans cesse dans le monde entier. Contrairement à Howard, il était resté célibataire et, malgré tout ce qu'il avait vécu, continuait d'apprécier son activité.

La seule chose qui provoquait un soupçon de tension entre les deux amis était bien sûr l'affaire de Greenstone. Pour Howard, il était évident que Jonathan avait appris beaucoup plus que ce qu'il était prêt à révéler et, avec le temps, il devint de plus en plus difficile à ce dernier de résister à ses questions insistantes. Aussi, tout en sachant qu'il avait tort et que seules les réponses les plus explicites satisferaient Howard, Jonathan entreprit de lentement révéler les détails de ses recherches. Leurs discussions faisaient de plus en plus allusions aux *parents occultes* qui étaient tapis au-dessus, dans et sous la Terre. Howard rassembla tout le matériel de référence sur le terrible savoir qu'il put trouver.

Il entreprit des études frénétiques ; de l'autre côté de la porte de la cave transformée en bureau, on pouvait entendre des chants étranges, qui évoquaient des suggestions d'un mal surréaliste. Il se renferma progressivement, refusant de voir Jonathan, et même Susan ou Peter durant de longues périodes.

La tragédie

Le 15 mars 1917, la maison Crosswell était en deuil. Durant la nuit, Susan avait été découverte égorgée. D'après ce qui fut raconté plus tard, le chien de la famille avait été surpris par Mrs Crosswell qu'il avait considérée comme une intruse et, animé d'une rage folle et inattendue, l'avait attaquée. Son époux, profondément choqué, fut momentanément placé en observation au Herald Street Hospital. Il se rappelait que sa femme était descendue à la cuisine pour chercher un verre d'eau. Entendant les grognements et les hurlements, il s'était



précipité dans l'escalier et avait écarté le chien de la malheureuse. Mais il était hélas trop tard.

Cette terrible tragédie eut une autre conséquence dramatique. Peter était également sorti de sa chambre au même instant et avait assisté à l'horrible carnage. Depuis ce moment, il n'avait pas prononcé une parole. Il était dans un tel état de stupeur que l'on pensait qu'il allait rester sous observation durant une période indéterminée à l'asile d'Arkham.

Ce qui s'est *vraiment* passé

Durant les trente dernières années, Howard Crosswell n'a cessé d'osciller entre la démence et la raison. Ce qu'une personne sensée qualifierait de dangereux, Howard le considérerait comme singulièrement intéressant ou excitant. Cette façon de voir peut être saine pour un jeune archéologue, mais à condition de ne pas dépasser la mesure. Il ne savait jamais quand s'arrêter et, une fois qu'il s'était fixé un objectif particulier, allait jusqu'au bout.

Au cours de ses dernières semaines d'études, il était tombé sur un enchantement très rare, une invocation comprenant des airs de flûte qui se répandaient dans toute la maison. Cette musique avait pour effet apparent de renforcer le moral de ceux qui l'écoutaient. Susan était heureuse d'entendre des notes si gaies, après certains des bruits qui l'avaient récemment troublée.

Cependant, au même moment, dans l'atmosphère dense et renfermée de la cave, Howard avait invoqué depuis les ténèbres un Shoggoth cauchemardesque, un serviteur cosmique des Choses Très Anciennes.

Le *Livre d'Eibon* contient, dans certains exemplaires, une page d'annexe unique. Dans le reste du livre, elle y est qualifiée de manuscrit ancien, qui pourrait être lié aux Choses Très Anciennes. Son contenu n'a pas d'alignement déchiffrable ni de structure connue sur Terre de nos jours. Il est donc totalement illisible, sans doute ce qui lui a valu d'être omis de la plupart des éditions de cet ouvrage redouté, de même que les détails de sa méticuleuse complexité. A ce stade, Howard était en mesure de nommer le mal de Greenstone et, l'ayant contacté, avait conclu un pacte particulièrement terrible. Vaincu par sa propre curiosité malsaine, sa raison était aussi brumeuse et déformée que celle de *l'horreur*.

Le *Grand Ancien — Nyogtha — La Chose Qui Ne Devait Pas Être* avait tiré un amusement incompréhensible du fait d'avoir appris à Howard l'existence d'un énorme générateur cristallin construit par les Choses Très Anciennes il y a des milliers d'années. Ce générateur avait le pouvoir d'alimenter la terrible malédiction contenue dans le texte en question. Quand l'illumination intérieure serait répandue sur le langage, sa signification deviendrait transparente. Grâce à des recherches antérieures, il connaissait une des actuelles7 localisations supposées des Choses Très Anciennes, dans l'Antarctique. Il chargea un Byakhee d'aller chercher un fragment du cristal. *Il revint une semaine avant d'être arrivé, et pas autrement* ; c'est un concept qu'il n'a jamais pu assimiler en raison de ses capacités limitées de compréhension.

Cet étrange phénomène est dû au fait que le cristal ne peut être conduit à travers le temps et l'espace ; quand on tente de le déplacer, volontairement ou non, il traverse brutalement le temps et l'espace et arrive en réalité à l'emplacement où il se trouvait plusieurs jours auparavant. Il se peut qu'il soit modifié ou endommagé (voire, comme dans ce scénario, malicieusement transformé en pierre précieuse) dans les dimensions traversées.

Susan découvrit par hasard deux anneaux inconnus dans le linge de son mari ; prise de soupçons, elle lui demanda des explications qu'il ne put fournir sur leur origine. Elle suggéra alors de passer une annonce dans la rubrique des objets perdus et trouvés du journal local, mais il la persuada qu'ils feraient mieux de surveiller simplement les annonces afin d'éviter les réclamations abusives. En attendant, Susan accrocha un des anneaux à une chaîne qu'elle portait autour du cou tandis que Howard garda l'autre sur lui. Ayant enfin découvert que les "diamants" incrustés dans l'or avaient toutes les propriétés du *Cristal des Anciens*, il ne pouvait qu'émettre de folles hypothèses sur la manière dont ils étaient mystérieusement entrés en sa possession.

Afin de poursuivre ses recherches, Howard eut besoin de l'aide d'un tiers (les sombres gestes indispensables n'étaient pas conçus pour que de simples humains les accomplissent). Il surmonta cette difficulté en demandant à Peter de jouer des cascades de notes aléatoires sur un piccolo, tandis que lui gesticulait et dansait dans la lueur rose émise par sa bague.

Lorsque les caractères mystérieux sur la page ouverte du *Livre d'Eibon* commencèrent à s'animer dans la brume rose de la cave, Howard ordonna à l'enfant de quitter les lieux. Il ferma solidement l'entrée derrière lui avec un verrou et un *Signe des Anciens* qui scellerait la pièce et retiendrait l'horreur indicible se préparant à apparaître.

Il avait alors sombré dans un abîme de folie. Il donna au monstre l'instruction suivante : *"Ne quitte pas cette pièce"* et gravit l'escalier sous son regard plein d'une curiosité enfantine. Il verrouilla la trappe sans entendre le cri d'amusement pervers émis dans l'obscurité.

Au cours de la nuit, Susan fut réveillée par des voix étranges. Elle se leva et descendit voir ce qui se passait. Elle supposa que des intrus avaient pénétré dans la maison, mais comme elle n'avait pas réussi à parler à son mari lorsqu'il avait interrompu ses mystérieuses études dans la soirée, elle avait décidé de lâcher simplement le chien sur eux.

Howard fut réveillé par un hurlement terrible ! Retrouvant d'un coup toute sa lucidité, il bondit hors de son lit, se précipita dans le couloir et vit Peter, complètement figé, qui regardait fixement le corps inerte et déchiqueté de sa mère.

Malgré l'obscurité, le père vit avec horreur un pseudopode étiré, occupé à lacérer la tête et le cou de Susan. L'appendice se rétracta dans les ténèbres confinées de la cave, tout en manifestant une culpabilité et une conscience que Howard n'avait jusqu'alors vues que dans les émotions humaines. Le Shoggoth était pour le moins un captif provocateur !

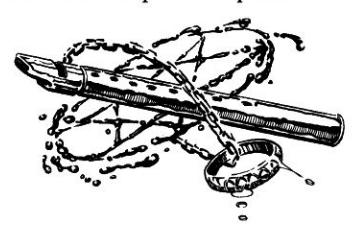
Le chien s'était mis à aboyer ; après avoir ramené Peter dans sa chambre, Howard le fit rentrer dans la maison pour éviter qu'il n'attire l'attention. Il réalisa progressivement dans quelle situation il se trouvait et commença à paniquer. Passant frénétiquement les doigts dans sa maigre chevelure, il retourna dans la cuisine où il vit le chien lécher le visage livide de la malheureuse, sans doute dans un vain espoir de la ranimer. Son maître regarda ses grands yeux affectueux puis le frappa violemment sur la tête avec une grosse casserole noire et lourde.

C'est sans doute à cause de son profond désarroi mental que Howard parut sincèrement affolé quand il appela la police quelques heures plus tard.

La disgrâce totale

Peter étant toujours en état de choc, Howard avait la maison pour lui seul sans risquer d'intrusion. Le lendemain du drame, Jonathan Moore se rendit sur place. Il était alors en déplacement professionnel, mais était revenu immédiatement afin de soutenir son ami. Très vite après son arrivée, il cessa de faire mine de croire à son histoire et exigea de connaître la vérité dans toute son horreur. Lorsqu'il eut obtenu satisfaction, Howard n'était plus qu'une épave gémissante. Moore ne pouvait le pardonner pour ce qu'il avait fait, mais en même temps il se sentait en partie responsable. Après tout, c'était bien lui qui avait fourni à Howard les premiers ingrédients ayant nourri cette monstrueuse passion dévorante.

Jonathan ordonna avec force à son ami de quitter Davenham, même de quitter le pays et d'essayer d'effacer de sa mémoire ses expériences cauchemardesques. Le jour même, Howard partit pour la Grande-Bretagne, vers une retraite appartenant à Jonathan, mais qu'il occupait rarement. On peut penser qu'il passe son temps à parcourir les collines sinistres, totalement écrasé par la culpabilité.





Chapitre un : L'héritier

Introduction

Peter Crosswell a quitté l'asile d'Arkham au début du mois de mars 1927. Les dernières années de son séjour lui avaient permis de guérir lentement mais sûrement. Après plusieurs mois longs et fatigants d'examens attentifs, il fut enfin autorisé à entrer en possession de son héritage, la maison familiale située dans les environs de Davenham. La demeure avait besoin de travaux considérables pour que revive sa splendeur passée ; les portes et les fenêtres avaient été retirées et les ouvertures soigneusement bouchées par des planches ; la poussière et les moisissures avaient envahi l'intérieur. Peter se mit à l'œuvre ; les journées de travail épuisant étaient suivies de nuits de sommeil dans des conditions difficiles.

Sa situation lui paraissait chaque jour un peu plus déconcertante. Peu de gens s'étaient intéressés à lui depuis qu'il s'était installé. Il avait eu pour tout visiteur son psychanalyste de l'hôpital (domicilié à Davenham) et un postier venu lui remettre un paquet brun ordinaire de la taille d'un pain. Le contenu du colis était assez surprenant : une importante somme d'argent et une lettre d'explications sommaires dans laquelle le bienfaiteur anonyme lui indiquait l'adresse actuelle de son père, Howard Crosswell. L'enveloppe portait le cachet postal de Davenham et il n'y avait aucune adresse d'expéditeur ; la lettre était simplement signée *"un ami"*.

Les autorités avaient révélé à Peter le destin tragique de sa famille, avec ménagement mais sans rien omettre. L'opinion était que son père s'était suicidé peu après la tragédie, bien que son corps n'ait jamais été retrouvé. Peter avait mis longtemps à accepter cette version des faits. Et maintenant quelqu'un lui annonçait que le disparu était bien vivant et qu'il habitait en Grande-Bretagne !

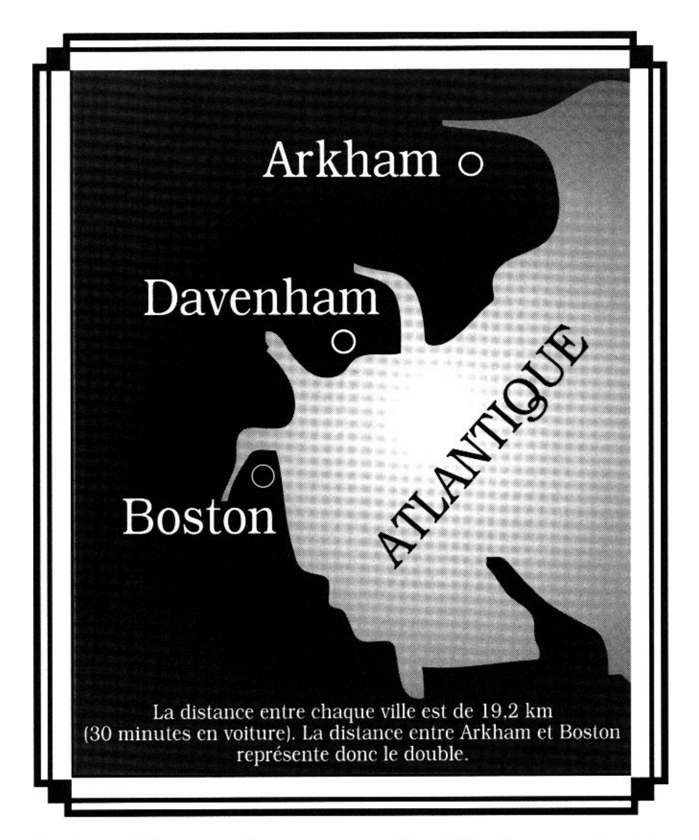
Le jeune homme, peu enclin à voir sa fragile existence perturbée par de nouvelles complications, n'a parlé à personne de son père ni du colis. Grâce à cette petite fortune et par l'intermédiaire d'un employé de l'asile, il a confié à un entrepreneur local les réparations de sa maison. Les ouvriers ont entamé leurs travaux préliminaires le matin du 15 mars 1927.

Depuis peu, Peter s'est mis à entendre *les bruits*, des bruits qui hantent son subconscient depuis l'enfance ; un chuchotement malfaisant dépourvu de sens : *Tekeli Tekeli li.*

Davenham

Davenham est une ville bourgeoise de taille moyenne, entourée de plusieurs villages, située sur la côte entre Arkham et





La distance entre chaque ville est de 19,2 km (30 minutes en voiture). La distance entre Arkham et Boston représente donc le double.

Boston. A l'époque où commence cette affaire, les rues de style gothique sont enfouies sous un épais manteau de neige marqué par un fréquent passage. Le ciel sinistre n'a pas laissé passer le moindre brin de couleur depuis des semaines ; le jour ne se distingue guère de la nuit.

D'anciens manuscrits, qui ont pu être conservés jusqu'à maintenant, associent l'histoire de Davenham du dix-sept et dix-huitième siècles à la sorcellerie, au satanisme et à l'opprobre. De nombreux descendants des familles fondatrices vivent encore sur place, mais bien peu en connaissent le sombre passé. Par exemple, ils sont peu nombreux à savoir que le cimetière d'Albatross Road fut, autrefois, le théâtre de procès et de scènes de torture.

L'investigation

Un homme d'une quarantaine d'années, élégant, portant des lunettes et un lourd imperméable, contacte les investigateurs. Le chapeau à la main, il tend nerveusement l'autre en se présentant *(caractéristiques et description à la fin du chapitre, page 29)*.

« Je m'appelle Simon Ulrich. Je me suis adressé à vous car je désire vous charger d'étudier un problème assez délicat mais manquant quelque peu de substance. »

Le visiteur se tient au milieu du bureau, mal à l'aise, et attend une réponse en se débarrassant des derniers flocons de neige qui couvrent son manteau.

Dès que ses interlocuteurs lui font signe de s'asseoir et manifestent un certain intérêt pour son affaire, il se détend et leur expose comment ils peuvent venir à son secours.

« Il s'agit d'un ami très proche, Peter Crosswell. Il a récemment été soumis à un flot constant d'événements troublants, et c'est pourquoi j'ai pris la liberté de m'adresser à vous en son nom. Cela a commencé par la mort d'un membre de sa famille. A la suite de ce décès, il a hérité de la maison familiale, où il s'est installé après avoir quitté le New Jersey ; depuis, il se bat pour recommencer une nouvelle vie. C'est un orphelin, ce qui explique sans doute en partie son tempérament indépendant et son attitude peu sociale. Je connaissais très bien sa tante récemment décédée, et je me considère sincèrement comme le protecteur de ses intérêts. Il n'a plus aucun parent. »

Il bâille légèrement, s'en excuse et reprend.

« Peter m'a récemment confié qu'il croit la maison hantée. Ces hallucinations ont débuté il y a une semaine, mais je viens à peine de le convaincre d'obtenir l'avis de spécialistes. Nous espérons tous deux que vous trouverez des explications rationnelles pour tous ces désagréments prétendument surnaturels. Je dois admettre que je n'ai pas eu le temps d'aller y passer la nuit. Cependant, étant un individu rationnel, mon opinion est qu'il s'agit simplement de fantasmagories créées par un esprit fatigué.

Je vous serais très reconnaissant si vous pouviez commencer dès ce soir, lorsque les ouvriers auront achevé leur journée. Je crois qu'il y a des limites à ce qu'un esprit humain peut endurer, et je crains pour la santé du pauvre garçon. »

Le visiteur sort alors son portefeuille et propose 50 $ par personne pour couvrir les premiers frais. Il annonce clairement qu'il s'attend à ce que l'affaire soit résolue dans les vingt-quatre heures et griffonne l'adresse de la maison ainsi que son propre numéro de téléphone sur un bout de papier, en précisant qu'on peut l'y joindre à tout moment. Il remercie une nouvelle fois les investigateurs et prend congé.

Si, au cours de l'entretien, les PJ lui demandent des renseignements le concernant personnellement, ou toute chose à laquelle le Gardien n'est pas préparé, il répond précipitamment et d'une voix assourdie que ses activités lui interdisent d'aborder certains sujets. Il espère sincèrement qu'ils comprennent ses obligations mais ne peut en dire plus. Il leur certifie toutefois que cela n'a aucun lien avec ce qu'il leur demande.

Informations pour le Gardien

L'homme qui s'est présenté sous le nom de Simon Ulrich est, en réalité, le docteur Simon Jones, un des meilleurs psychanalystes de l'asile d'Arkham. Il a sciemment menti aux investigateurs sur l'histoire de Peter, estimant que c'est sans rapport avec l'affaire et que cela ne ralentira ni ne compromettra l'enquête demandée. Son souci pour le bien-être de Peter est sincère ; la guérison du jeune homme lui a apporté une satisfaction morale qu'il n'avait pas ressentie depuis des années.

Les récentes hallucinations dont son ancien malade semble être la proie l'inquiète beaucoup. Peter n'a pas fait tout ce chemin pour plonger de nouveau dans la folie à cause de quelques bruits nocturnes stimulant son imagination bien trop fertile ! C'est pourquoi il considère comme de la plus grande importance d'aider Peter à comprendre que ses "fantômes" ne sont que les manifestations de mouvements de structure de la maison, ou le vent dans le toit, ou tout autre phénomène que la science expliquera.

Il désire secourir son patient par pure charité ; c'est lui et non l'asile qui prend en charge les honoraires des investigateurs, et le personnel ignore tout de l'intérêt qu'il porte à Peter.

Recherches sur Davenham

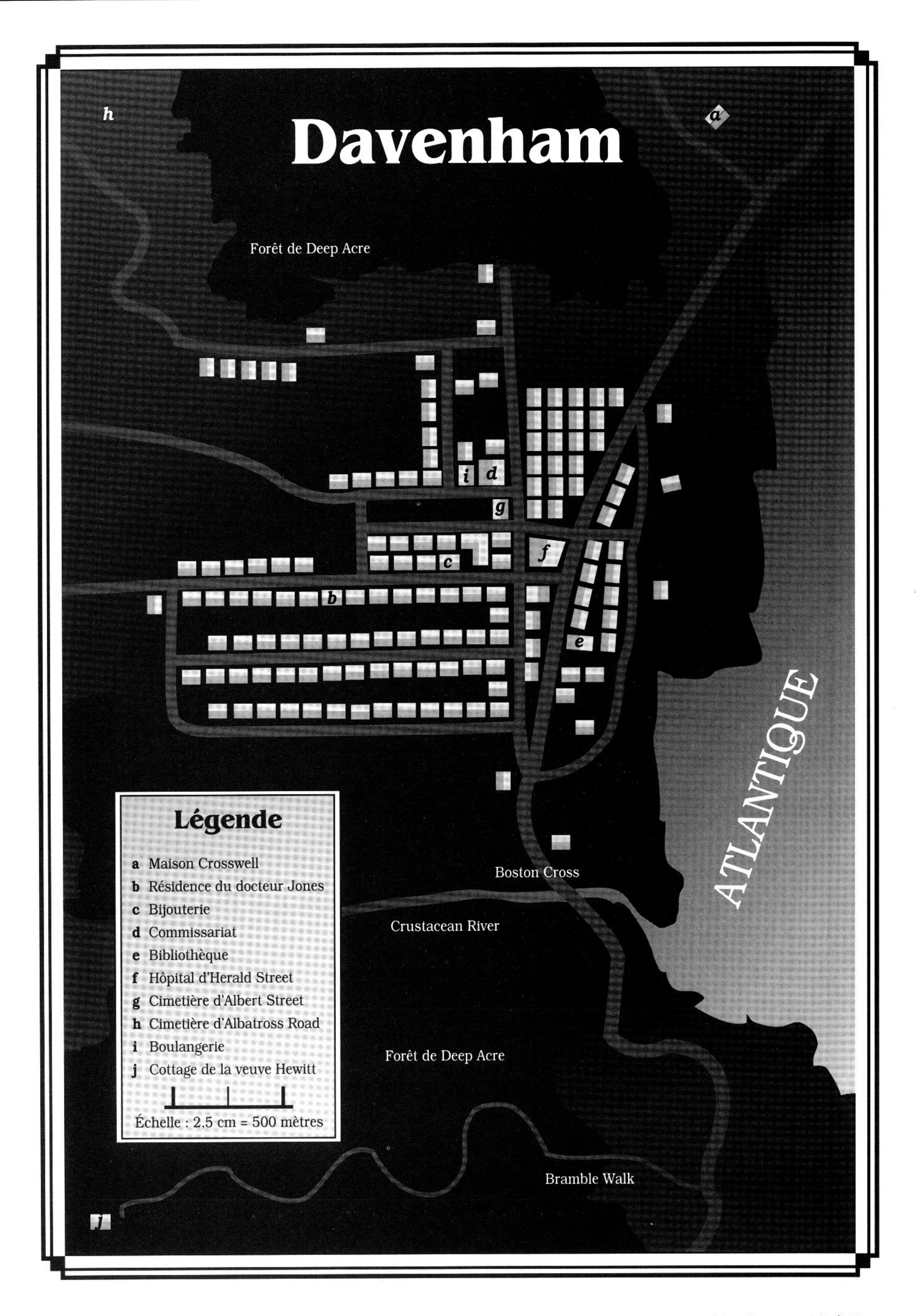
Puisqu'il leur a été demandé d'attendre le soir pour examiner la maison, les investigateurs ont le temps de se préparer et de s'équiper comme ils le désirent. Il faut considérer qu'ils auront besoin de faire des recherches dans Davenham et ses alentours, que ce soit avant ou après s'être rendu chez Peter. Le Gardien ferait bien de consulter sérieusement la carte de la ville durant cette partie de l'aventure.

La résidence du docteur Jones

Après avoir quitté les investigateurs, le psychanalyste rentre tranquillement dans sa modeste maison à un étage, située sur Roger Street.

Il est possible que sa véritable identité soit rapidement révélée. Il suffit pour cela que les PJ le suivent jusque chez lui.

Simon Jones est actuellement dans un grand état d'épuisement du fait d'une réduction momentanée du personnel hospitalier ; il entreprend immédiatement de rattraper trois jours de sommeil perdu. Si les investigateurs se présentent, il vient malgré tout leur ouvrir, encore ensommeillé, en robe de chambre, et les fait entrer. Une fois dans le salon, un jet réussi



h
a
Davenham
Forêt de Deep Acre
i
d
g
c
f
b
e
ATLANTIQUE
Légende
a Maison Crosswell
b Résidence du docteur Jones
c Bijouterie
d Commissariat
e Bibliothèque
f Hôpital d'Herald Street
g Cimetière d'Albert Street
h Cimetière d'Albatross Road
i Boulangerie
j Cottage de la veuve Hewitt
Échelle : 2,5 cm = 500 mètres
Boston Cross
Crustacean River
Forêt de Deep Acre
Bramble Walk
j

de Trouver Objet Caché leur permet de remarquer un trousseau de clés posé à côté d'un gramophone. Les mots "Propriété de l'Asile d'Arkham" sont gravés sur une plaque métallique qui y est accrochée.

Si les PJ lui font part de leurs soupçons en soulignant tous les points sur lesquels il leur a menti, le médecin ne voit plus de raison de leur cacher la vérité. Il n'a pas évoqué la période d'internement parce qu'avant de contacter les investigateurs, il s'était adressé à une agence ordinaire de détectives, où on lui avait littéralement ri au nez *(un rapide coup de téléphone suffit pour confirmer ce fait)*.

Il a récemment apporté le dossier médical de Peter chez lui afin de l'étudier, mais il l'a involontairement égaré. Il pense qu'il a pu l'oublier à son bureau.

Tous les renseignements personnels concernant le psychanalyste figurent page 29.



L'épouse d'un explorateur sauvagement agressée

Aux alentours de trois heures ce matin, Mrs Susan Crosswell, l'épouse d'un des plus célèbres explorateurs et historiens du Massachusetts, a été horriblement mutilée par son propre berger allemand. Tout porte à croire que la malheureuse a surpris l'animal durant la nuit et qu'il l'a prise pour un intrus. La police s'est immédiatement rendue sur place après avoir reçu un appel désespéré du mari affolé. Mr Crosswell est actuellement chez lui, dans le quartier nord de Davenham, où un médecin venu de l'hôpital veille sur lui. Pour l'instant encore en état de choc, il a été mis sous sédatif.

Le commissaire Thomas a eu l'obligeance de nous faire part des informations suivantes, après avoir eu un bref entretien avec l'époux affligé.

"Selon toute apparence, Mrs Crosswell est allé chercher un verre d'eau à la cuisine après s'être réveillée. Mr Crosswell, qui venait de s'assoupir, a été réveillé par des grognements et les cris de sa femme. Il se rua hors de sa chambre et dévala l'escalier pour découvrir une scène atroce : l'animal enragé tenait encore sa victime à la gorge. Après avoir réussi à lui faire lâcher prise, il n'a pu que constater la mort de son épouse. C'est à ce moment qu'il remarqua leur fils, âgé de douze ans, qui se tenait au bord de l'escalier. Il est difficile de dire si ce dernier a assisté à toute la scène. En tout cas, ce qu'il a vu l'a profondément bouleversé ; depuis, le garçon n'a pas prononcé une parole ni même émis le moindre son et ne se déplace plus de sa propre initiative."

Un porte-parole de l'hôpital de Herald Street de Davenham nous a expliqué : "Peter est plongé dans un état de stupeur particulièrement aiguë, une manifestation typique d'un choc terrible. Nous ne pouvons lui administrer aucun traitement qui puisse le soulager ; ce genre de traumatisme tend à guérir tout seul, pourvu qu'on laisse faire le temps. Le garçon a été placé sous observation intense pour son propre bien."

La résidence familiale n'a pas de voisinage immédiat. Un commerçant du quartier nous a simplement déclaré : "Les Crosswell formaient une famille très unie, mais ils recevaient peu et ne sortaient guère. On les voyait donc rarement en ville. Je crois que le garçon allait dans une école privée de Boston." Un photographe portraitiste de Boston a été contacté par la police désireuse de recueillir son témoignage. Il a été, semble-t-il, la dernière personne en dehors de la famille à voir Mrs Crosswell en vie.

Ce sont là toutes les informations que nous avons pu obtenir, mais pour la police, l'affaire est pratiquement classée en ce qui concerne une éventuelle enquête ultérieure. Nous espérions obtenir l'avis du docteur Pinter, qui réside à Arkham, mais il est malheureusement en déplacement en ce moment. Ses compétences zoologiques et vétérinaires sont réclamées en permanence dans tout le Massachusetts et sa réputation est mondiale. Nous espérons pouvoir publier d'ici une semaine, avec sa coopération, un dossier sur le danger que représentent les animaux domestiques.

La bibliothèque

Ce bâtiment est une autre création de style classique. Les plafonds élevés, les murs et les sols de pierre créent des échos alarmants qui annoncent l'entrée des visiteurs. Même si l'architecte avait prévu ce phénomène, il n'avait pu tenir compte du sommeil pesant d'Edmund Blithe, le bibliothécaire. Cette modeste perturbation est certes loin de le tirer de son sommeil. Cependant, une fois réveillé, il se montre très serviable, mais aussi très possessif en ce qui concerne les livres et documents placés sous sa responsabilité. Il refuse catégoriquement que la moindre page de littérature quitte le bâtiment.

Ce vaste lieu est parcouru d'immenses couloirs délimités par de hautes étagères, sur lesquelles est rangé un minimum de volumes tout juste bons à attraper la poussière mais qui lui permettent de justifier son appellation.

Un jet réussi de Bibliothèque (+20%) permet aux investigateurs de découvrir un article important publié par le Boston Globe de mars 1917 (référence ♣).

Le poste de police

De cet immeuble à deux étages émane une autorité quasi religieuse. Des gargouilles accroupies sur le toit surplombent l'énorme double porte, une chaude fumée s'élève de la boulangerie voisine. Dans l'entrée, un bureau de réception inoccupé est installé contre un mur.

L'entrée est sous la surveillance constante des agents en uniforme au regard sévère. Le sergent O'Reilly apparaît et demande aux investigateurs ce qu'il peut faire pour eux. Il se montre très coopératif s'ils lui offrent une "taxe nominale d'enquête" (à ne pas confondre avec un *graissage de patte*). Sans aller jusqu'à commettre des actes criminels, O'Reilly a un code moral particulier qui s'écarte parfois de la loi fédérale telle qu'elle est écrite.

Pour 5 $, il laisse les PJ parcourir le fichier des "interventions" durant vingt minutes, le temps de sa pause-café. C'est pourquoi, chacun n'a droit qu'à un jet de Bibliothèque pour découvrir des informations (référence ☎). Si les investigateurs sont encore là à son retour ou s'ils refusent de s'en aller, le sergent leur délivre un ultime avertissement ; s'ils n'en tiennent pas compte, ils sont alors arrêtés et inculpés pour entrave à l'action d'un officier de police, ce qui leur vaut 1D3 jours de prison. O'Reilly nie catégoriquement l'existence d'un arrangement ou même qu'il a eu affaire aux investigateurs.



Rapport annexe à l'affaire 153173
Officier R. Jameson.
15/3/1917

Au petit matin du 15 mars 1917, le sergent Donald a reçu un appel téléphonique. "Étant le seul officier disponible, je me suis rendu immédiatement à la résidence Crosswell. La nature exacte du problème n'était alors pas très claire ; le correspondant, en état de choc, n'avait pu nous communiquer que son nom et son adresse.

Je suis arrivé chez les Crosswell précisément à 3 heures 11 du matin. J'ai d'abord frappé à la porte d'entrée, sans obtenir de réponse. Moins d'une minute après, je suis allé à la porte de derrière, qui était ouverte et laissait passer une faible lumière électrique. Ayant pris l'initiative de pénétrer dans la maison, j'ai trébuché sur le cadavre d'un gros chien ; ses crocs et ses mâchoires étaient couverts de sang. A côté gisait une jeune femme, morte également, la tête et les épaules atrocement mutilées. Un homme était assis sur les marches, en larmes, le souffle coupé. Il n'était pas difficile de déduire ce qui était arrivé.

Le mari, Mr Crosswell, était dans un profond état de choc. Après avoir appelé l'hôpital, je lui ai préparé du café ; j'ai ensuite procédé à une rapide visite des lieux. A ce stade, je ne m'étais pas rendu compte que leur jeune fils avait été affecté d'une quelconque manière, aussi ai-je pensé qu'il était préférable de le laisser dormir."

OFFICIER DE POLICE

FOR 14	CON 12	TAI 14	INT 11	POU 9
DEX 13	ÉDU 14	SAN 40	Points de Vie : 13	

Points de Magie : 9

Compétences : Baratin 32 %, Conduire une Automobile 65 %, Discrétion 57 %, Droit 86 %, Écouter 59 %, Premiers Soins 58 %, Se Cacher 46 %, Trouver Objet Caché 62 %.

Armes : Arme de Poing 60 % (dommages 1D10) ; Matraque 65 % (dommages 1D6).

L'hôpital d'Herald Street

Dans la salle de réception d'un des immeubles les plus modernes de Davenham, les PJ sont accueillis par l'infirmière en chef, une femme d'âge mûr à l'attitude assez autoritaire. Derrière elle se dressent cinq classeurs à tiroirs, mais la simple pensée de leur montrer les dossiers confidentiels qu'ils contiennent est inimaginable.

Le personnel de l'hôpital papillonne autour des investigateurs. Deux gardiens patrouillent en permanence au rez-de-chaussée ; ils interviennent au moindre signe de trouble *(mêmes caractéristiques que les officiers de police)*.

Après la réussite d'un jet de Baratin, l'infirmière finit par se laisser convaincre de les laisser consulter les documents ; c'est la seule manière de le faire dans la journée. Le Gardien doit bien sûr considérer tous les plans créatifs et réalistes qui lui seront proposés, mais en aucun cas il ne peut laisser les investigateurs s'en sortir par un coup de bluff ou par la corruption. Une confirmation écrite du docteur Jones fait bénéficier d'un bonus de 40 % pour ce jet.

Durant l'examen des dossiers, la réussite d'un jet de Bibliothèque (-20 %) fait apparaître un registre où sont consignées les conditions d'admission. A cette époque, il règne le plus grand désordre parmi les documents administratifs, et il n'y a aucune trace d'un rapport du coroner. Il est simplement possible de déterminer que Susan Crosswell avait été directement emmenée à la morgue où son décès avait été constaté à son arrivée à 3 heures 30 du matin, le 15 mars 1917. Au même moment, Peter Crosswell, plongé dans un état de "stupeur aiguë", était confié au docteur Jones.

Plus tard dans la matinée, Howard Crosswell était admis pour un simple examen mais était rentré chez lui le jour même.

La bijouterie

Un éclat chaud et attirant émane de la vitrine et s'étend sur le spectacle hivernal de Chalice Street, captant irrésistiblement l'attention de tous les passants. De l'autre côté de la vitre, des bijoux splendides, plusieurs statuettes de jade représentant des éléphants et de nombreux autres exemples du talent de l'artisan sont exposés sur des présentoirs de velours noir. *(Les investigateurs lui rendront sans doute visite après avoir lu le journal de Susan Crosswell.)*

Un carillon suspendu retentit au moment où les PJ ouvrent la porte. Les murs sont couverts de présentoirs en verre et acajou. Diamants, émeraudes et rubis saisissent la lumière qu'ils réfractent dans toute la pièce.

Samuel Goldman, un joaillier assez âgé, est le fils d'un immigrant juif qui lui a légué cette boutique au début du siècle. D'un naturel agréable, il n'épargne pas sa peine pour offrir le meilleur service. Si on lui demande s'il se souvient d'Howard Crosswell à qui il aurait vendu des bijoux en 1917, la réussite d'un jet de Psychologie permet de constater que cette question le fait se refermer et le rend distant. Celle d'un jet de Baratin ou d'Éloquence est nécessaire pour obtenir de lui les renseignements suivants :

« Ce n'est pas compliqué. Monsieur Crosswell est effectivement venu dans ce magasin à cette époque, ayant en sa possession deux diamants bruts. Il a insisté pour que je ne pose pas de questions sur leur provenance et que je ne parle jamais à quiconque de ces pierres.

J'ai commencé à travailler dessus de bon cœur, à les tailler afin de les sertir ensuite dans deux anneaux.

Je m'en souviens très précisément, non seulement à cause de la terrible tragédie, mais aussi parce que je me suis coupé la main en taillant une des pierres et que je n'ai pu travailler durant plusieurs semaines. J'ai vu Howard Crosswell pour la dernière fois quand il est venu prendre livraison des bagues. Il a payé sans discuter la somme demandée et les a glissées dans la poche de son manteau. Il est reparti sans un mot. »

Si les investigateurs insistent, il ajoute :

« Les pierres étaient curieusement froides au toucher, un peu comme de la glace. »

A ce moment, le joaillier déboutonne sa manche et expose une longue cicatrice rose sur la face interne de son poignet. Il sourit et demande à ses visiteurs s'ils sont intéressés par certains de ses articles. En cas de réponse positive, basez-vous sur les listes de prix indiqués dans le livre de règles (5° édition pages 218-219). Les quatre éléphants de jade de la vitrine affichés à 90 $ pièce appartenaient à un Arabe.

L'atelier en sous-sol

Si les investigateurs sympathisent avec le vieil homme, il est possible qu'il leur propose de leur montrer son atelier. Après avoir verrouillé l'entrée de la boutique, il les invite à descendre un escalier abrupt qui aboutit à une salle digne d'un conte de fées. Des établis, installés contre trois des murs, sont couverts de tours, d'étaux et de divers instruments délicats tels que brucelles et ciselets. Dans la cheminée brûle un grand feu dont la fumée part dans un conduit et dont l'éclat danse sur des flacons et des tubes de produits chimiques de toutes les couleurs, de fils d'or et de pierres semi-précieuses.

Un coffre installé sous un évier, contre le mur du fond, est caché aux yeux des visiteurs ; il contient un assortiment de pierres valant 1300 $. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet toutefois de le remarquer car il n'est pas très bien dissimulé.

Le cimetière d'Albert Street

Ce cimetière installé au centre de Davenham, très bien entretenu, est dominé par une église. Les chemins couverts de graviers sont délimités par de délicates bordures. Les tombes appartiennent visiblement à de riches familles, mais celle de Susan Crosswell ne se trouve pas ici.

Le père Simpson, le prêtre de la paroisse, bavarde volontiers avec les investigateurs. Toutefois, il peut simplement indiquer que, du fait du manque de place croissant, il est possible qu'elle ait été inhumée dans l'autre cimetière, situé en dehors de la ville. Lui-même est à Davenham depuis cinq ans et n'a pas de souvenirs personnels de la tragédie.

La réussite d'un jet de Psychologie permet de noter un certain ressentiment chez le jeune prêtre lorsqu'il évoque le cimetière d'Albatross Road, qui est directement lié au fait qu'il ne tient pas à prolonger la discussion sur le sujet. Il a souffert des émanations malfaisantes de cette colline en maintes occasions et préfère désormais éviter ce lieu.

Le cimetière d'Albatross Road

Cet endroit sinistre et repoussant est bordé par des grilles de fer rouillé dont on devine la splendeur passée. La neige recouvre les pierres tombales renversées, des sentiers envahis par la végétation montent à flanc de colline vers des bois obscurs qui se dressent, telle une ville ancienne se découpant sur le ciel. L'air est pesant, comme chargé de toutes les peines. Ceux qui gravissent la pente s'aperçoivent qu'elle est beaucoup plus abrupte qu'à première vue. Plus l'on s'élève, plus les tombes sont anciennes. Le vent violent cingle les visiteurs, la température a considérablement baissé. Les monolithes semblent se moquer des audacieux qui s'aventurent dans leur univers de mort.

Retrouver une tombe particulière n'est pas une tâche aisée car la plupart des stèles sont enfouies sous la neige. Il suffit cependant de quelques minutes de recherche dans la partie droite du cimetière pour remarquer une tombe sur laquelle est gravée l'inscription "SUSAN CROSSWELL — 1882 - 1917".

Deux bouquets de fleurs fraîchement coupées sont posés dessus. La stèle a été dégagée ; deux personnes ont laissé la



trace de leur passage dans la neige. Réussir à Suivre une Piste permet de déterminer qu'elles ne se sont pas rencontrées (grâce aux différences dans l'épaisseur de la neige). En fait, les deux traces partent dans des directions opposées.

Un autre jet réussi de Suivre une Piste est nécessaire pour suivre chacune d'elles. Les empreintes les plus profondes se dirigent vers la rue et s'atténuent progressivement ; un nouveau tirage réussi permet cependant de déterminer leur destination : l'arrière de la maison Crosswell. Peter n'a de toute façon aucune raison de nier qu'il est allé se recueillir sur la tombe de sa mère quelques heures plus tôt.

L'autre piste s'arrête sur le trottoir bordant la route, remplacée par des traces de pneus qui se perdent dans les rues.

Ce deuxième visiteur n'était autre que Jonathan Moore, l'ami intime de la famille, venu lui aussi se recueillir sur la tombe de Susan comme à chaque anniversaire de sa mort.

Avec un jet d'Idée réussi, les investigateurs prennent conscience qu'environ 80 % des tombes abritent des femmes décédées entre 1635 et 1750.

Informations réservées au Gardien

Il faut également noter que Susan a été inhumée avec la bague qu'elle portait à son cou, dans laquelle est incrusté un des deux *Cristaux des Anciens* apparaissant dans ce scénario *(voir page 26)*.

La boulangerie

Les faits décrits ici sont présentés à ce stade parce qu'ils se déroulent à Davenham, mais ils ne se produiront qu'après le passage des investigateurs à l'asile d'Arkham.

L'unique boulangerie de Davenham se dresse à l'angle de Marked Street. De la fumée sort d'une petite cheminée au sommet de la maison de briques noires. L'odeur chaude des préparations se répand dans l'atmosphère. Les Belladonna se tiennent derrière leur comptoir regorgeant de pains, de gâteaux et de tartes. Mrs. Belladonna demande aux investigateurs ce qu'elle peut faire pour eux. Interrogée sur d'éventuels événements inhabituels récents, elle raconte :

« Ce matin, nous sommes descendus comme d'habitude pour ouvrir à 9 heures. Nous habitons juste au-dessus, voyez-vous, et en semaine il nous arrive de travailler très tard. Enfin, nous nous sommes aperçus que la porte de derrière avait été forcée. Nous n'avons pas constaté de dégâts à l'intérieur, si ce n'est la disparition de plusieurs tartes qui nous restaient d'hier, mais cela ne nous a pas paru assez important pour en avertir la police. Mon mari et moi ne sommes plus très jeunes, et il faut bien dire que cela nous a inquiétés. Heureusement, nous avons eu la chance de rencontrer ce matin même un jeune homme à la recherche d'un travail temporaire ; je crois que c'est un Français. Il donne l'impression d'être très timide et réfléchi, mais c'est pour nous plutôt une qualité. A la lumière de l'incident de cette nuit, la sécurité qu'il peut nous offrir est appréciable, et nous le logerons bien volontiers dans la chambre d'ami dès ce soir. En ce moment, il effectue des livraisons, un service apprécié par de nombreuses familles, en particulier à cette époque. »

Si les investigateurs tentent d'expliquer au couple quelle menace pèse sur lui, le boulanger refuse de revenir sur sa décision. Comme c'est un individu d'une grande fierté et qui a tendance à facilement devenir déraisonnable s'il a l'impression d'être pris pour un imbécile, ils doivent faire attention à la manière dont ils étayent leurs affirmations. S'ils parviennent à gagner sa confiance, voici ce qu'ils apprennent :

« Monsieur Navet s'occupe actuellement des livraisons. Vous l'avez certainement croisé en venant. »

En insistant un peu :

« Il ne devrait pas tarder à passer chez la veuve Hewitt ; cette femme infernale ne sort de chez elle que pour se plaindre de tout et n'importe quoi. Je lui ai demandé de se charger d'elle pour éviter qu'elle vienne ici chercher querelle. »

S'ils demandent à visiter le local, les Belladonna expriment quelques réserves mais uniquement pour des questions d'hygiène. Un jet réussi de Baratin ou de Discussion leur permet de faire un tour rapide de l'arrière-boutique, où ils constatent simplement que des préparations rangées sur de longues planches, viennent d'être sorties du grand four en fonte installé contre le mur opposé. La porte du fond n'a pas été réparée ; son lourd verrou ne tient plus que par les quelques vis encore accrochées au panneau de chêne fendu.

La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché effectué tout en cherchant des anomalies dans la pièce amène les investigateurs à remarquer qu'il manque un couteau sur un râtelier fixé au mur. Le couple est incapable d'expliquer cette absence. Si quiconque s'approche de l'escalier menant au premier, le boulanger s'interpose ; il ne laissera personne pénétrer chez lui. Son logis se réduit à une entrée, une salle de bains, une chambre d'ami et la chambre principale.

Informations réservées au Gardien

Le psychotique monsieur Navet se trouvait encore dans l'arrière cuisine lors de l'entrée des investigateurs dans la boutique ; *ceux qui auraient l'audace de le ramener à la maison des fous !* Après avoir rapidement attrapé les colis à livrer et un grand couteau à pain ensuite glissé dans une poche de l'épais manteau prêté par le couple crédule, il reste dissimulé tant que les PJ sont dans les alentours, en s'arrangeant pour ne pas perdre une miette de la conversation. Puis il se précipite à l'écurie qui abrite le cheval de trait, mais n'a aucune intention de faire la tournée prévue. Il s'en va tendre une embuscade.

Il est possible que les PJ veuillent visiter le commerce en dehors des heures d'ouverture. Jusqu'à minuit, le couple travaille à l'arrière ; de l'extérieur, on ne voit aucun signe d'activité. Monsieur Belladonna est un individu méfiant ; la nuit, au lieu de répondre à la porte d'entrée, il se précipite à la fenêtre de sa chambre, d'où il crie aux importuns qu'il ouvre à 9 heures du matin, et rien ne le fera changer d'avis. Une fois que le couple s'est retiré, Navet est maître des lieux, tiré de sa cachette dans les bois par la grande chaleur de la cuisine. La moindre agitation le sort de son sommeil, mais il reste tapi sur le sol afin de se reposer et de dresser des plans pour se débarrasser de ces gêneurs.



Un claquement de sabot déchire soudain l'atmosphère mélancolique.

Bramble Walk (L'allée des Mûriers)

A un kilomètre et demi au sud de Davenham, un chemin de campagne très fréquenté, qu'un panneau nomme Bramble Walk, longe la route de Boston. Il est aujourd'hui désert ; comme son nom le suggère, il n'est pas fait pour les automobiles, même à la belle saison. En raison des conditions climatiques extrêmes qui règnent, la voie est particulièrement traîtresse et ne peut être suivie qu'à pied. De gros nuages roulent en direction de la forêt qui se découpe sur le ciel.

Fouiller la partie de la forêt de Deep Acre située au nord de la piste tout en réussissant à Suivre une Piste (-35 %) permet de relever des traces fraîches laissées par un cheval de trait.

Pendant quelques minutes, les investigateurs suivent la pente en traversant des bois blafards. Ils laissent derrière eux les lumières de la ville qui transparaissent au travers des épais branchages. Le lointain vrombissement d'une voiture lancée à fond leur parvient de la route principale. Arrivés au sommet de la colline, ils découvrent un petit cottage à cinquante mètres en contrebas.

Un tambourinement de sabots déchire soudain l'atmosphère mélancolique tandis qu'un cheval monté flamboie sur l'horizon lointain. Une cape fixée aux épaules du cavalier danse comme un feu maléfique. Une lumière vive jaillit par les fentes taillées dans la citrouille évidée qui couronne ses larges épaules. L'horrible apparition toujours impassible sur son dos, le puissant équidé se cabre et, retombant avec force, se prépare à piétiner les marcheurs. Cette scène coûte 1D3 points de SAN aux investigateurs.

MONSIEUR NAVET

FOR 18	CON 13	TAI 19	INT 14	POU 8
DEX 15	ÉDU 10	SAN 0	Points de Vie : 16	
Points de Magie : 8				

Armes : Coup de Poing %, 1D3 + 1D6 ;
Couteau à Pain 82 %, 1D6 + 1D6.

Compétences : Discrétion 57 %, Écouter 79 %, Esquiver 64 %, Grimper 83 %, Lancer 46 %, Monter à Cheval 95 %, Sauter 73 %, Se Cacher 28 %, Suivre une Piste 82 %.

Sorts : Aucun.

Informations réservées au Gardien

Comme plongé dans une frénésie hypnotique, le cheval menace les investigateurs de ses sabots. Les chances de toucher le sinistre cavalier sont réduites de 20 %. S'il est désarçonné, ce géant de deux mètres dix fonce la tête la première avec un enthousiasme forcené, une main serrée sur le manche d'une longue lame dentée, véritable extension d'un bras qui oscille comme un arc mortel de pure furie. Monsieur Navet s'est transformé en dément qui agit sans le moindre effort ; l'affrontement inéluctable est aussi silencieux que dénué de raison. Même devant l'imminence de la défaite, il refuse de céder le terrain. D'une façon ou d'une autre, il faut l'immobiliser pour s'en débarrasser.

Si les investigateurs préfèrent fuir le Français, il se lance silencieusement à leur poursuite. En atteignant le pont de Boston Cross, si l'un d'eux ose regarder par-dessus son épaule, il ne voit alors que des bois tranquilles. L'audacieux qui oserait fouiller cette partie de la forêt n'obtiendra pour toute récompense qu'une citrouille écrasée.

LE CHEVAL

FOR 30	CON 12	TAI 28	POU 11	DEX 12
Points de Vie : 20		Points de Magie : 11		Déplacement : 12

Armure : 1 point de muscle

Armes : Morsure 5 %, 1D10 ;
Coup de Sabot 5 %, 1D8 + 2D6 ;
Ruade 5 %, 2D8 + 2D6 ;
Piétinement 25 %, 4D6 + adversaire renversé.
(Voir le livre de règles pour plus de détails ; 5° édition pages129-130.)

Le cottage de la veuve Hewitt

Mrs. Hewitt se trouve chez elle, vaquant tranquillement à ses occupations, indifférente à l'agitation extérieure. Une fois les efforts des investigateurs pour la protéger portés à sa connaissance, elle les accueille dans sa maison modeste mais confortable. Elle apprécie d'avoir de la compagnie, même si elle reste légèrement méfiante.

Les visiteurs se voient offrir de légers rafraîchissements qu'elle leur sert avec hâte. Des PJ prévenants aideront cette frêle personne à rentrer des bûches pour la cheminée.

Recherches à Boston

Le Boston Globe

La salle de rédaction du Boston Globe est installée au deuxième étage d'un immense bâtiment se dressant au nord de la voie ferrée. C'est une cité de papier où règne une activité effrénée. On croirait vraiment que si une seule personne s'arrêtait, tout le système tomberait en panne.



Un homme disparaît après la mort de sa femme

Il y a quelques jours à peine, la famille Crosswell, de Davenham, était au cœur d'un drame atroce. Mrs Susan Crosswell a été égorgée par son chien devenu soudainement enragé, scène à laquelle assista son fils de douze ans, Peter. Depuis lors, en plein désarroi psychologique, le garçon a été placé sous surveillance médicale. Hier, de nouveaux développements font craindre que Howard Crosswell, le mari, ait mis fin à ses jours, car il n'a pas assisté aux funérailles de son épouse. La police nous a déclaré :

"Nous nous sommes présentés chez les Crosswell hier en fin de matinée ; les officiers ont été contraints d'entrer par la force, la maison ayant été soigneusement fermée. A l'intérieur, ils ont découvert un document que nous considérons comme une lettre de suicide ; il était accompagné d'une enveloppe scellée contenant le dernier testament de Howard Crosswell, par lequel il léguait la maison et tout son contenu exclusivement, mais ironiquement, à son fils unique. Nos hommes ont fouillé la forêt de Deep Acre, dragué le fleuve Crustacea et les eaux côtières jusqu'à Boston, mais pour l'instant en vain."

Par conséquent, la police demande aux éventuels membres de la famille ou aux connaissances de bien vouloir se présenter afin de l'aider à achever son enquête. Le seul témoignage utile recueilli jusqu'à présent est celui d'un photographe portraitiste, apparemment la dernière personne à avoir rencontré la famille au complet. Voici un extrait des quelques informations qu'il fut en mesure de révéler au commissaire Thomas :

"Howard Crosswell faisait partie de ces rares individus qui vous donnent l'impression d'être d'une grande complexité, mais seulement en surface ; il pouvait facilement être pris pour un homme distant. Dans l'ensemble, c'était une famille plutôt conventionnelle. Mrs Crosswell m'avait d'ailleurs invité à dîner avec eux. Hélas, j'ai dû décliner l'invitation, ayant déjà des engagements urgents ce jour-là. Le chien ne m'a pas paru particulièrement agité ou agressif ; le seul problème avec lui consistait à le faire se tenir tranquille pour la photographie."

Nous avons demandé son avis au docteur Bill Pinter, le plus important vétérinaire d'Arkham. Il nous a simplement indiqué : "Sincèrement, je ne tiens pas à passer pour un être sans cœur, mais les faits montrent là que nous avons une réaction parfaitement naturelle d'un animal protégeant son territoire. Vous trouverez la même attitude chez n'importe quel membre des tribus indigènes, ou même chez certains propriétaires terriens dont on entend parfois parler. Néanmoins, je n'essaye pas de justifier son acte, juste de le comprendre. C'est véritablement une bien triste affaire."



Les investigateurs qui demandent au hasard à qui s'adresser obtiennent pour toute réponse un geste du doigt en direction du bureau du rédacteur en chef, un certain Whitaker ; celui-ci leur indique poliment de s'adresser à sa secrétaire. Il reprend ensuite sa discussion avec un collègue lui montrant le montage de la une du soir. La secrétaire est actuellement en vacances pour une semaine.

Les PJ se présentent à un moment où Whitaker est plongé dans une grande agitation, aussi leur faut-il réussir un jet de Baratin pour avoir accès aux archives, rangées dans une petite pièce poussiéreuse à côté de la salle principale. En plus de l'article qu'ils ont sans doute obtenu à la bibliothèque, ils y découvrent, avec un jet réussi de Bibliothèque, un autre de moindre importance publié peu après la même semaine (référence ♠).

L'Entreprise de Construction J. Brookland

Pour s'entretenir avec l'équipe chargée de la restauration de la maison Crosswell, les investigateurs ont le choix entre aller dans la journée sur le chantier ou faire le trajet jusqu'à Boston après 18 heures. Les locaux de la petite Entreprise de Construction J. Brookland sont installés dans un entrepôt de plain-pied au cœur de la ville.

Le patron, James Brookland, travaille souvent tard dans son bureau. Il peut simplement indiquer qu'il a été engagé par le propriétaire, Peter Crosswell, mais a initialement eu affaire à un homme beaucoup plus autoritaire, dont il a malheureusement oublié le nom. Il a accepté avec joie de commencer très rapidement, car c'était pour lui la morte saison. Il ne connaît rien des aspects sinistres de la demeure *(et ne découvrira rien jusqu'à la fin de la restauration des étages principaux)*. Il peut cependant offrir à ses interlocuteurs un excellent café.

[Il est possible qu'au cours du scénario, les PJ veuillent retrouver l'adresse ou le numéro de téléphone de certaines personnes. De tels renseignements figurent exclusivement dans un petit annuaire disponible à la bibliothèque de Boston. Le Gardien est cependant seul à décider s'ils ont accès ou non à ce genre d'information.

Par exemple, en s'aidant du nom et du téléphone de Simon Ulrich pour obtenir son adresse, les investigateurs s'apercevront que le numéro correspond au docteur Simon Jones.]

Recherches à Arkham

L'asile d'Arkham

Ce bâtiment datant de l'époque des fédérés se dresse dans la banlieue isolée d'Arkham. Le domaine est bordé d'une lourde grille, contraignant les visiteurs à en faire le tour jusqu'au portail pour pénétrer dans son enceinte.

La demeure est composée de trois niveaux, les rares fenêtres des deux plus hauts étant fermées et barricadées. Ces deux étages sont réservés aux cellules des pensionnaires ; peut-être les investigateurs sentiront-ils sur eux le poids d'un nombre incalculable de regards déments.

Deux policiers se tiennent à l'entrée, avec chacun à la main une tasse de café fumant. C'est l'heure où ils font une pause dans leur ronde pour savourer l'hospitalité habituelle offerte par le docteur Hardstrom. Les deux hommes interrompent leur bavardage pour tourner toute leur attention vers les investigateurs au moment où ils pénètrent dans la maison ; s'ils demandent à voir un responsable, un des deux gardes les accompagne sans hésiter auprès du docteur Hardstrom. Celui-ci lui fait signe de retourner finir son café avant de demander aux investigateurs la raison de leur visite.

S'ils demandent des informations sur le jeune homme, il ne les laisse en aucun cas consulter le dossier de Peter Crosswell, qui est confidentiel ; mais il les emmène dans la salle où sont rangés les documents et se charge de le consulter pour eux. Un homme au visage émacié, au regard fixe, lessive le sol de la pièce d'un mouvement triste et monotone. Il ne parle pas et le médecin le présente simplement sous le nom de Bartholomé. C'est un patient qui a fait de lents progrès au cours des dernières années, aussi l'a-t-on chargé de quelques menus travaux d'entretien.

Grâce à la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché *(-20 % s'ils ne précisent pas qu'ils gardent un œil sur l'homme à la serpillière)* les PJ voient Bartholomé s'emparer d'un trousseau de clés que le docteur Hardstrom porte à la ceinture et quitter la pièce. L'homme est alors réprimandé et prié d'aller attendre dehors, auquel cas il s'arrange pour voler un trousseau identique dans le bureau d'entrée et grimpe au dernier étage.

Pendant ce temps, après avoir parcouru les nombreux dossiers, le docteur Hardstrom arrive à la conclusion que son collègue Jones a gardé celui qu'il cherche. Peter est resté durant dix ans sous la seule responsabilité de ce dernier, malheureusement absent pour toute la semaine. Hardstrom remet aux visiteurs l'unique feuille présente, un dessin d'enfant qu'il qualifie de premier gribouillis incohérent (référence ✐).

Un peu de Baratin permet d'obtenir l'adresse de Simon Jones qui est, évidemment *(et sans doute sans que les investigateurs le sachent encore)*, la même personne qui les a engagés peu de temps auparavant sous le nom de Simon Ulrich. *(Il est possible qu'ils demandent par la même occasion son numéro de téléphone, identique à celui de leur client.)* Juste avant de quitter la pièce, Hardstrom pousse une exclamation en constatant la perte de ses clés *(si elles ont effectivement disparu)*.

L'évasion !

Brusquement, des gens se mettent à crier au-dehors, et deux coups de feu retentissent avant que quiconque ait eu le temps de sortir. Un grand vacarme provient des étages, mélange de cris, de pleurs, de hurlements et de rires ; la manifestation d'émotions inimaginables, la cacophonie de la folie.



Un des premiers gribouillages incohérents de Peter Crosswell extrait de son dossier médical.

Les investigateurs ouvrent la porte juste à temps pour assister à une scène étrange malgré sa magnificence : un géant musclé vêtu d'un costume ancien et usé bondit vers l'entrée avec agilité et élégance. Ayant atteint la sortie, il tourne vers eux sa tête dissimulée par une citrouille évidée et dévoile par ce geste une grimace figée d'horreur dramatique. Avant que quiconque puisse réagir, il se volatilise, la porte d'entrée gît, brisée sous la force de sa lourde botte, comme soumise à son comportement épouvantable. Les policiers se relèvent ; aucun des deux ne paraît avoir été blessé.

Dans la confusion, les investigateurs ont le temps de tirer une fois sur le fugitif, mais la réussite d'un jet d'Idée leur rappelle qu'ils font feu en direction d'une rue ouverte à la circulation ! Hardstrom demande à un des gardes de le suivre à l'étage ; tout en commençant à monter, il crie aux PJ de se lancer à la poursuite de l'individu, mais de faire preuve de prudence. Il leur donnera plus tard toutes les explications. Il leur est formellement interdit de monter dans les étages et s'ils insistent, ils verront des armes se dresser contre eux.

Au-dehors, la neige ne porte aucune trace suspecte de pas ; en effet, le géant, après une incroyable détente, est parvenu à grimper sur le toit grâce à une force incroyable et une agilité extrême. Les marques qu'il a ensuite laissées derrière suggèrent qu'il a effectué un saut phénoménal jusque dans les arbres situés au-delà des grilles. En réussissant à Suivre une Piste, on découvre d'immenses empreintes coupant à travers la campagne en direction de Davenham.

Dans l'asile, Hardstrom s'est effondré dans l'escalier, la tête cachée dans ses mains. De l'étage provient le hurlement solitaire d'un animal captif. Le médecin relève la tête vers les investigateurs :

« C'était Bartholomé ; il a rechuté, il a pris mes clés et libéré un des patients du second, un monsieur Navet, un des êtres les plus dangereux et les plus imprévisibles qu'il m'a été donné de connaître. J'ai enfermé Bartholomé dans sa cellule. »

Il accepte volontiers toute l'aide que les investigateurs peuvent lui proposer et leur remet alors une copie du dossier du fugitif (référence ❁). La police a été alertée et tous les hommes disponibles se sont lancés à sa poursuite. Une récompense de 300 $ est offerte à tout citoyen fournissant des informations entraînant directement sa capture. Le docteur Hardstrom procure également des menottes qu'il estime indispensables pour ramener le forcené vivant. Une fois qu'elles sont en place, le captif doit réussir un jet de résistance en opposant sa Force à celle des menottes (27) pour parvenir à briser la chaîne centrale.

La bibliothèque d'Arkham

L'Université de Miskatonic, située en plein centre ville, comprend plusieurs bâtiments destinés à la recherche, concernant toutes sortes de sujets. Le principal abrite une des plus importantes bibliothèques de l'État du Massachusetts, ce que sait tout chercheur.

Seuls les étudiants de l'université ont le droit d'emprunter les livres d'une collection richement dotée, mais tout le monde peut les consulter sur place. Certains ouvrages ont une grande valeur, en particulier parmi ceux traitant de spiritisme et d'occultisme. La présence de Llanfer, un membre du personnel, est indispensable pour obtenir de telles références.

Les investigateurs doivent fournir au bibliothécaire circonspect une explication valable accompagnée d'un jet de Baratin réussi *(+30% si l'un d'eux est déjà inscrit)* pour qu'il accepte de



Entrée du 2 novembre 1912, professeur Wosely

Admission d'un patient hautement prioritaire. Du fait d'une maladie physique chronique liée à l'hypothermie, le patient est arrivé via le service fédéral de transport de sécurité, sous la recommandation du ministère de la justice de New York en octobre de cette année. La description des origines et de l'identité du détenu suit. Monsieur Louis Navet est de souche française, costaud et d'une taille phénoménale de 2,10 mètres ! Son dossier indique qu'il était par vocation un artiste de cirque avant d'être atteint par la maladie. Je dis "était", bien que je me contredise en soulignant que c'est là le cœur du problème ; dans sa ville natale, Auberville, son nom de scène était le cavalier sans tête, du classique d'Irving, *The Legend of Sleepy Hollow* ! Le dossier indique que cette identité était devenue une obsession et qu'il abandonnait rarement son personnage. Au fil des années, son caractère excentrique commença à effrayer et parfois à mettre en danger ses compagnons de scène et les citoyens circonspects. Récemment, à la suite d'une nuit de meurtres implacables, monsieur Navet fut rapidement soupçonné, jugé et, malgré ses protestations d'innocence, condamné à la peine de prison la plus lourde en Grande-Bretagne. Il posa rapidement de plus en plus de problèmes, son comportement étant intolérable même avec les conditions disciplinaires ; bien sûr, les autorités ne savaient que faire.

4 novembre 1912. D'une certaine manière, on ne peut qu'admirer l'arrogance confuse de cet homme ; il ne veut porter que sa tenue de cirque, des habits tout miteux de style victorien, et il exige d'une voix solennelle mais patiente (et dans un anglais terrible) que nous le libérions immédiatement !

11 novembre 1912. Depuis que monsieur Navet a rejoint notre institution, il y a plus d'une semaine, il s'est montré maussade et n'a pas dit grand-chose ; nul doute qu'aux yeux du profane, il pourrait passer pour quelqu'un étant relativement sain d'esprit.

1er décembre 1912. Il semble commencer à accepter son incarcération et la maladie ; aujourd'hui, il a réclamé (avec insistance) une citrouille fraîche qu'il puisse sculpter. Sans aller jusqu'à mettre à sa disposition des instruments tranchants, j'ai répondu à sa demande, ce qu'il a beaucoup apprécié. Dans l'heure qui a suivi, à l'aide de ses seuls ongles et dents, avec entrain et bonne humeur, il a entrepris de tailler la chair du fruit.

2 décembre 1912. J'ai fait une terrible erreur ! A ma plus grande humiliation, j'ai été brutalement informé par un confrère que mon geste charitable a certainement amené la fixation du Français à un niveau dangereux. Il me faut porter sur le compte de mon incompétence le fait que je n'ai pas pris la peine de m'être procuré plus tôt un exemplaire de l'ouvrage d'Irving, que j'ai entièrement lu en deux heures. Je trouve le comportement de Monsieur Navet troublant ; durant des heures, voire plus longtemps, il est resté immobile, à observer mes moindres mouvements autour de sa cellule ; toute tentative de communication semble tomber dans l'oreille d'un sourd. Il cache ses traits en portant la citrouille comme une sorte de masque horrible (pas un projectile) ; il me semble qu'il propage une peur très négative ; inexplicable serait plus exact.

3 décembre 1912. Ce cas atteint maintenant un stade critique ; pour la première fois, le patient a réagi particulièrement violemment quand il s'est agi de lui administrer son traitement. Nous avons renoncé à la douceur et enlevé de force le fruit de ses épaules. Depuis, il se débat et gémit sans cesse en réclamant des citrouilles fraîches.

Février 1913. Inscription du docteur Cartwright. Au cours des dernières semaines, j'ai fait administrer une médication extrême avec l'espoir de modérer la mauvaise conduite de monsieur Navet. Il est totalement futile de tenter de communiquer de manière positive avec lui. Cependant, il réagit comme je le supposais au titre de *Hessar of Hollow*, mais ce n'est ensuite que pour divaguer sur son besoin de chair de citrouille. Mes techniques ont varié au cours des dernières semaines, mais elles ont toutes échoué ; sa résistance aux électrochocs est phénoménale ; il a également massacré une douzaine de gros rats en quelques minutes après avoir été mis au cachot, et ensuite il manifestait encore un appétit monumental ! (Note : jusqu'à maintenant, on avait accordé peu d'importance à la température corporelle anormalement basse du patient ; à une occasion, son admission irréfléchie dans des conditions de test au froid a mis sa vie en danger.)

28 février 1913. Mon frère s'occupe d'un jardin ouvrier et peut fournir à l'institution ce fruit populaire de la famille des gourdes, bien que ce n'en soit pas la saison.

12 mars 1913. Je peux me vanter d'avoir mis un terme à sa violence, mais à quel prix ? Est-ce là vraiment un progrès ?

17 mars 1913. Ils sont peu nombreux à pouvoir affronter ce regard vide ; même maintenant, où il a été transféré au second étage, il reste sous ma responsabilité. Il ne me reste plus qu'à voir si sa folie se modifie avec le temps.

10 novembre 1923. Le comportement reste toujours le même.

leur préparer une salle où ils consulteront en toute tranquillité ces volumes exceptionnels.

Des recherches intensives sur le parchemin couvert de hiéroglyphes découvert dans la cave des Crosswell les entraînent à consulter le terrible *Necronomicon* dans l'espoir d'y trouver une réponse. Après 1D10 heures passées sur cet ouvrage, ils découvrent le passage suivant (référence ✡) grâce à la réussite d'un jet de Latin.



... De même le temps passait sans saison ni repère sur le refuge vitreux des Anciens, où nombre de milliers de membres inquisiteurs cherchaient leur voie dans la croûte glacée en quête de la symétrie spirale pour cet abominable réservoir, le cristal des dieux anciens, consacré au confinement et lien des rejetons innommables à une prison éternelle. La formule qui commandait l'objet de pouvoir fut imaginée, élaborée et inscrite dans des ouvrages terrestres. Avant, du sein d'une science noire aux origines inconnues, ils vinrent sans esprit, sans forme, insondables, des esclaves liés à la glace par pierre et magie.

Ab al-Azrad
Necronomicon

S'ils ont examiné ce qui reste de la bibliothèque des Crosswell, un nouveau jet de Bibliothèque réussi leur permet de remarquer, sur une étagère élevée, un exemplaire intact de *Qui étaient les sorcières : rôle social de l'accusée dans les procès en sorcellerie d'Europe*, par le professeur Richard A. Horsley. A l'intérieur figure un passage particulièrement dérangeant (référence ✝).

Dans le principal bâtiment de l'université, on peut apprendre que le nom de Howard Crosswell a été souvent associé à ceux de Géraldine Oxenbury et de Jonathan Moore. C'est le seul renseignement disponible sur ses travaux.



"Confession et récit des actes dévoyés. Megan fut fouettée, liée, jetée à terre sous les coups cinglants de l'assistance. Les boucles rousses sauvagement coupées et arrachées de sa tête ; celle-ci ensuite couverte d'un horrible goudron et brûlée jusqu'au crâne. Après des heures d'agonie, elle fut pendue aux poutres de la grange, son corps lesté de lourds sacs de grain, et pendant que le bourreau lui brisait les doigts avec des pinces, un autre fouettait les membres de la jeune femme jusqu'à l'os. Ces atrocités, le premier jour de torture, se poursuivirent pendant des heures jusqu'au crépuscule et reprirent avec l'aube suivante. Le troisième jour, Thomas enterrait sa fille sans cérémonie des heures avant son dernier souffle."

Qui étaient les sorcières : rôle qocial de l'accusé dans les procès en sorcellerie d'Europe.
Prof. Richard A. Horsley
(Université de Miskatonic, 1898).

Exploration de la maison des Crosswell

Cette demeure se dresse à l'écart du centre de Davenham. Les investigateurs devraient s'y rendre en début de soirée, alors que la faible lumière du crépuscule laisse place à la nuit, mais s'ils se présentent plus tôt, ils ne pourront rien entreprendre de sérieux jusqu'à ce que les ouvriers terminent leur travail, à 18 heures. Derrière un portail très simple mais rouillé, un petit chemin de terre à l'abandon amène à cette bâtisse isolée d'un étage. Elle est de taille raisonnable, mais sans aucun caractère remarquable. Une cheminée se dresse près d'un des bords du toit.

La plupart des fenêtres encore présentes sont cassées. La maison est visiblement l'objet d'importantes réparations. Des tuiles et des fenêtres neuves sont empilées sous le porche de l'entrée. De plus près, on discerne des traces de ciment frais entre les briques rouges.

Le jardin

La maison est entourée de six mètres de terrain couvert de neige et fermé par une haie de bouleaux laissée à l'abandon ; il n'offre guère d'intérêt. Sous la végétation luxuriante, les herbes sont parsemées de détritus : lames de plancher pourries, vieille table de salle à manger, chaises, le tout en mille morceaux.

Au fond du jardin, une niche en bois a visiblement cessé de servir depuis longtemps. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer une lanière de cuir de 90 centimètres de long sur laquelle est attachée une médaille ; le nom *Winston* a été gravé avec soin dans le métal corrodé. Un chêne âgé coiffé de neige, d'une grande prestance, se découpe sur le reste : il s'étire avec magnificence dans l'air froid et paraît veiller sur la demeure et la protéger.

Avec la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché durant un examen de cette partie du terrain, les investigateurs, qui ont dégagé le sol, constatent qu'il a été récemment remué. Après avoir creusé sur soixante centimètres de profondeur, ils dégagent un paquet brun rempli de vieux billets de banque humides, pour un total de 700 $. La manière dont Peter a ainsi dissimulé son *héritage* illustre bien son état actuel de paranoïa, mais aussi son attitude plutôt enfantine et inefficace face aux problèmes. De même, il garde le reste de l'argent (170 $) en permanence sur lui.

Le rez-de-chaussée

1. Entrée

Un porche de bois tout simple protège la porte d'entrée qui donne sur un couloir menant au centre du rez-de-chaussée ; plusieurs portes s'ouvrent de chaque côté. Cet obscur passage assez sinistre est envahi de toiles d'araignées, et le plancher d'origine craque sous le poids des gens. De saines odeurs de cuisine adoucissent l'effet de ce spectacle peu engageant. Les murs de la maison sont tous couverts de panneaux de bois qui commencent à un mètre au-dessus du plancher dénudé. L'installation électrique d'origine étant devenue dangereuse, elle n'est plus en service depuis longtemps. Les interrupteurs placés derrière les portes des principales pièces ne sont plus que des décorations inutiles. L'effet général est particulièrement lugubre. *(C'est là que Peter Crosswell accueille les investigateurs ; voir sa description page 29)*

2. Débarras

Des caisses abîmées et des boîtes de carton sont posées sur le sol de cette petite pièce sombre aux murs nus. Un porte-chapeaux est installé au fond. Cinq portemanteaux de cuivre sont fixés au mur nord. La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché, réalisé depuis le couloir, permet d'apercevoir quelque chose qui brille sous les boîtes fragiles : il faut s'approcher pour distinguer de nombreux morceaux de verre provenant de bocaux cassés, dont les bords tranchants sont autant de dagues jaillissant du plancher. La pièce étant très sombre, toute personne qui y pénètre sans prendre de précaution doit réussir un jet de Chance ou subir de multiples coupures aux pieds et aux jambes qui lui coûtent 1D4 Points de Vie. Le contenu est autrement dénué d'intérêt.

3. Salon

La plus grande pièce de l'étage est parfaitement éclairée grâce à ses six fenêtres. Le papier peint en lambeaux pend aux murs, un tapis usé jusqu'à la trame couvre le sol ; le plancher apparaît même sous certains trous. Le plafond est fissuré d'un bord à l'autre, le plâtre des murs s'effrite. Des gravats sont rassemblés en tas près d'une fenêtre béante,



dans l'angle sud-est. Le mobilier se limite à un vieux divan défoncé et une table de salon. Comme pour le reste de la maison, le contenu a été dérobé depuis longtemps par des voleurs et des vagabonds ; ce qui reste est trop abîmé ou pourri pour être récupérable.

4. Bibliothèque

Le plancher a été entièrement démonté, rendant visible les fondations de pierre nue, à soixante centimètres en dessous du seuil de la porte. Le sol paraît assez sûr. Les étagères qui abritait la grande collection littéraire pourrissent maintenant dans le jardin. Les livres ont été volés depuis longtemps et occupent une place de déshonneur dans une collection secrète privée.

Réussir un jet de Trouver Objet Caché tout en fouinant dans cette pièce permet de dégager une pile de papiers chiffonnés portant un titre à rallonge : *Qui étaient les sorcières : rôle social de l'accusé dans les procès en sorcellerie d'Europe* par le professeur R.A. Horsley de l'Université de Miskatonic, Massachusetts. L'humidité et la décomposition ont transformé en bloc ces feuilles, dont seuls quelques fragments restent lisibles. Ils proclament que *"selon la coutume de la loi au seizième siècle, les guérisseurs et les sages-femmes constituaient plus de la moitié des victimes des procès pour sorcellerie dans certaines parties de l'Europe."*

5. Salle à manger

Cette pièce a été dépouillée de tout mobilier, à part un piano à queue massif qui est passé au travers du plancher apparemment fragile et repose sur les fondations de la maison. Une observation plus attentive du piano révèle qu'il est impossible de s'en servir : toutes les cordes sont brisées et emmêlées sous le lourd couvercle de bois. Un escalier bordé d'une solide rambarde conduit au palier du premier étage.

6. Cuisine

C'est de là qu'émane l'odeur caractéristique de ragoût de légumes. Le plat cuit tranquillement sur un gros fourneau de fonte ; la fumée part dans une hotte qui le surmonte, elle-même reliée à un conduit improvisé qui emporte les vapeurs noirâtres à l'extérieur, par la fenêtre. Le fourneau est alimenté par du charbon qui projette son éclat vif et orangé dans la pièce. A ce moment, il est très chaud au toucher.

Des flammes réconfortantes crépitent dans la cheminée de marbre toute simple installée contre le mur sud, ajoutant à l'illumination de la pièce. Un jet de Trouver Objet Caché réussi en regardant le sol aux alentours de cette cheminée permet de distinguer une différence dans l'aspect des planches sur un carré d'un mètre de côté.

Le fourneau était installé à cette place jusqu'au moment où Jonathan Moore l'a déplacé, il y a de cela dix ans (l'explorateur interviendra dans les chapitres suivants).

Informations réservées au Gardien

L'aspect le plus important de l'investigation est la découverte de la cave ou, plus précisément, de son contenu, résultat qui peut être obtenu de bien des manières. La cave est juste sous la cuisine dont elle n'est séparée que par le plancher de bois. A l'origine, on y pénétrait par une trappe qui est maintenant masquée par le lourd fourneau.

L'appareil a été placé de façon à être en appui sur les poutres de soutien ; les planches seules n'auraient pu supporter une telle charge. Il faut au moins deux personnes avec une FOR combinée de 30 pour le déplacer.

S'il est transporté sur une partie plus fragile du sol, le fourneau passe au travers et tombe dans la cave. Toute personne se tenant à proximité doit alors réussir un jet de DEX x 5 ou plonger avec lui dans les ténèbres et perdre 1D6 Points de Vie.

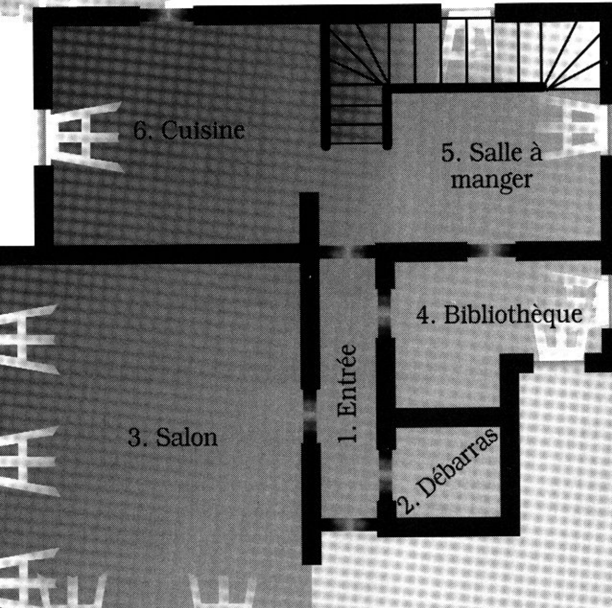
(Cette procédure s'applique également à tout investigateur qui traverse le plafond de la cuisine depuis la chambre du dessus, mais avec un jet de DEX x 2.)

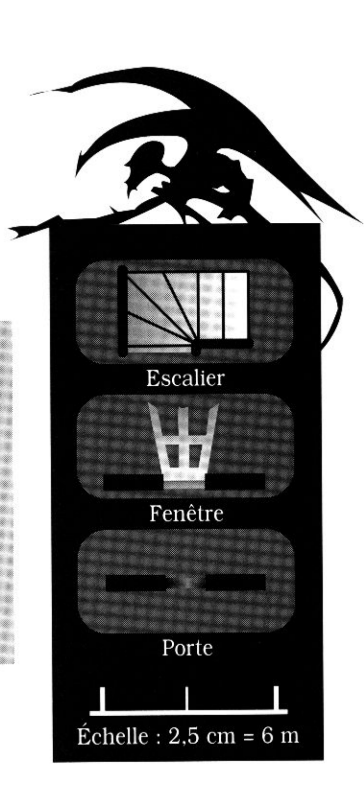
Même si personne ne pénètre ainsi dans la cave, la taille du trou formé dans le sol suffit pour avoir une vision correcte du petit local. L'ouverture de la trappe d'origine donne le même résultat.

La description complète de la cave figure page 25.

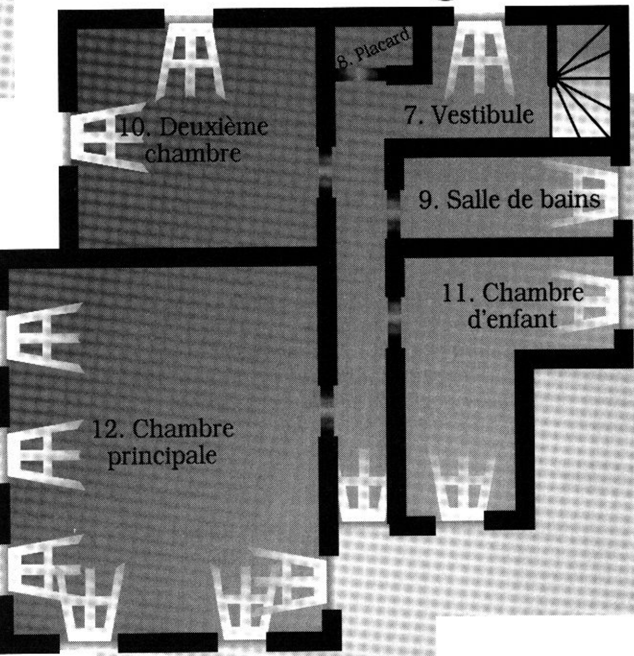
La maison Crosswell



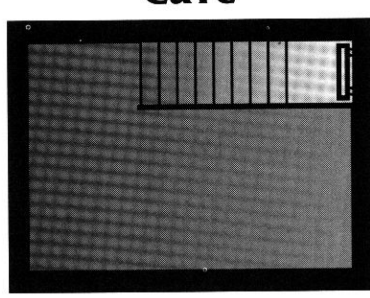




Premier étage



Cave



Le premier étage

7. Vestibule

L'escalier poussiéreux aboutit au couloir qui dessert les chambres de l'étage. Contrairement au rez-de-chaussée, les ouvriers chargés de la rénovation n'ont pas encore commencé à travailler. Les murs sont néanmoins dépouillés de toute décoration, et le tapis gris et usé est corné sur tous les bords. La trappe du grenier est installée dans l'angle du couloir, à trois ou quatre mètres du sol, et relativement peu visible.

Déterminez par des tirages secrets de Trouver Objet Caché quel investigateur repère cet accès en hauteur : ce sera celui qui obtiendra un succès avec la valeur la plus faible ; il sera ensuite libre de faire ce qu'il veut de cette information.

8. Placard

Ce petit espace ne contient rien d'intéressant hormis un vieux balai-brosse et un assortiment de vieux produits de nettoyage.

9. Salle de bains

Le lavabo et la baignoire, ainsi que le reste du matériel de toilette, sont en état de marche et très nets. Les murs sont propres mais fissurés. De l'eau fraîche coule par les robinets de cuivre neufs.

10. Chambre d'ami

Dès l'ouverture de la porte, un vent glacial cingle le visage des investigateurs. Les branches touffues du grand chêne ont brisé les vitres de la fenêtre ouest. La pluie et la neige fondue se déversent sur un lit très détérioré au fond de la pièce. Tout est complètement pourri, l'armoire, la coiffeuse, le vieux tapis aux fibres détrempées.

Le mobilier ne mérite pas d'être décrit, mais si les investigateurs veulent examiner le lit, ils doivent traverser la chambre. Près de la fenêtre brisée, le plancher, ravagé par les intempéries, est complètement pourri ; quiconque s'avance jusque-là le sent qui s'affaisse avec des craquements. Il doit *échouer* à un jet de TAI x 2 ou traverser le sol fragile pour se retrouver dans la cuisine.

(Voir la description de la cuisine pour découvrir le sort du malheureux qui plonge dans la cave depuis la chambre !)

11. Chambre d'enfant

Cette chambre a été soigneusement nettoyée. Le lit est garni de draps et de couvertures propres, l'armoire contient des vêtements flambants neufs. A son arrivée, il y a une semaine, Peter s'était préparé cette chambre, mais a ensuite trouvé plus pratique de dormir dans le salon, devant la cheminée. C'est pourquoi elle ne présente pas les caractères d'une pièce occupée.

Un jet réussi de Trouver Objet Caché permet de découvrir au fond de la chambre un petit piccolo de bois sous une partie du tapis mal arrangée. Visiblement, cela fait longtemps qu'il est là.

12. Chambre principale

C'est la plus grande pièce du premier ; les ouvriers en ont fait leur salle de repos. On y trouve en grand nombre des ciseaux, des marteaux et des plans de travail étalés négligemment entre deux armoires à l'extrémité droite de la chambre. Une étude des plans permet de noter une anomalie sur ceux d'origine ; une trappe menant à une cave est représentée dans l'angle nord-est de la cuisine.

Examiner les lieux plus à fond tout en réussissant un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer une planche mobile sous le cadre de bois qui servait autrefois de lit. Un petit carnet abîmé est caché dessous. Ses pages n'ont pas très bien vieilli, mais elles sont encore lisibles sous un bon éclairage.

Le contenu manuscrit n'a pas grande valeur ; il s'agit d'un journal personnel, contenant principalement des commentaires superficiels en rapport avec l'ornithologie. Les inscriptions du mois de mars méritent cependant d'être lues (référence ●➜).



13 mars

Le petit jaseur qui vient régulièrement à la fenêtre de derrière ne s'est pas encore manifesté. Peter et moi l'avons guetté et lui avons laissé quelques miettes de pain comme d'habitude. J'espérais que cette petite interruption aurait raison de son obsession, mais depuis qu'Howard est revenu, il a à peine quitté son bureau qu'il s'est aménagé durant la journée. Il ne prend pas le temps de se nourrir ou de s'intéresser à sa famille. Je m'inquiète de plus en plus pour sa santé ; il est maintenant si maigre et si pâle, mais quand je tente de lui faire part de mes inquiétudes, il se montre chaque fois plus irritable et d'une grossièreté inhabituelle.

J'écris ceci dans la chambre d'ami. J'ai voulu une nouvelle fois le raisonner, mais il ne s'intéresse plus qu'à ses maudits livres historiques. Mon mari est devenu un étranger, ce n'est plus l'homme que j'ai épousé. Peut-être pourrons-nous en parler quand il s'arrêtera ce soir. Je l'entends qui monte l'escalier. Il va jeter un œil sur Peter, mais

14 mars

Je ne crois pas qu'il neigera cette année. Je dois parler à quelqu'un. Il n'y aura personne à Boston durant quelques mois, aussi je vais emmener Peter pour passer le week-end avec mon père.

La situation a l'air de s'arranger, Peter passe beaucoup de temps avec son père ce matin.

En revenant de ma séance de dessin dans les champs, je suis rentrée dans la maison accompagnée par le son joyeux d'une flûte ; ce n'était pas vraiment de la musique, plutôt une cascade amusante de notes qui m'ont mis du baume au cœur. Quand je les ai appelés à travers la porte verrouillée de la cave, je n'ai pas réussi à me faire entendre.

J'ai trouvé par hasard deux bagues ornées de diamant dans la poche du manteau de Howard, celui qu'il n'a pas mis depuis le jour où il est censé avoir rendu visite à Graham. Je ne peux imaginer d'autre raison à leur présence que sa fréquentation d'une autre femme. Je vais tenter de régler cela de manière positive en suggérant de faire passer une annonce sous la rubrique des objets trouvés, ou peut-être de demander à monsieur Goldman s'il reconnaît son travail. Oh, le photographe vient aujourd'hui (enfin !).

Peter est toujours avec son père dans la cave, il aurait pourtant dû être couché depuis longtemps, mais puisque je l'entends apprécier la présence de Howard, de quel droit irais-je intervenir ? Je suppose que j'ai trop tendance à m'apitoyer sur mon sort ; en dehors de moi, tout le monde est heureux, peut-être est-ce moi qui suis déraisonnable. Howard songe plutôt à éviter les réclamations frauduleuses en surveillant les annonces de perte. Les anneaux sont identiques, sans décoration et très larges ; leur propriétaire est sans doute un homme corpulent, ou bien sûr une femme. La façon dont ils sont parvenus jusqu'à nous reste un mystère.

J'ai été réveillée par un bruit de course dans l'escalier et par des sanglots, ceux de mon fils. Avant que j'aie eu le temps d'atteindre sa chambre, il s'était endormi. Quand j'ai refermé la porte derrière moi, j'ai été surprise par Howard, qui se tenait dans le couloir obscur. Il m'a expliqué sans se presser que Peter ne voulait pas aller dans sa chambre lorsqu'il le lui a demandé aussi a-t-il été malheureusement obligé de le gronder. Sur ce, il s'est dirigé d'un pas hésitant vers sa chambre et m'a souhaité bonne nuit. Je dois apaiser cette angoisse qui se développe en moi.

Le grenier

La trappe de bois qui permet de rejoindre le grenier par le plafond est complètement bloquée ; la réussite d'un jet de FOR x 3 permet cependant de la repousser. Les investigateurs découvrent alors un espace dégagé, de la même surface que l'étage entier. Des traits de lumière traversent le toit en V endommagé et déchirent les ténèbres des ombres des poutres maîtresses. Il émane de ce grenier une sensation presque



Soudain, une vague de ténèbres s'élève dans l'air.

magique et il y règne un froid terrible ; quand ils sont arrivés, les PJ n'ont pas eu l'impression qu'il faisait une telle température dehors.

Cet espace n'a jamais eu d'usage particulier ; en dehors des toiles d'araignées et de la poussière, il n'y a ici rien d'intéressant.

La cave

Il y a dix ans, Jonathan Moore a couvert l'erreur tragique commise par l'imprudent Howard Crosswell. Après avoir obligé son ami à partir pour la Grande-Bretagne, il resta seul pour tout remettre en ordre. Il condamna soigneusement toutes les issues, mais ne possédait pas les pouvoirs magiques suffisants pour dissiper l'invocation immonde de son ami. Il avait cependant quelques connaissances sur le monstre et ses semblables, aussi abandonna-t-il la maison en étant convaincu que la créature insatiable s'en irait d'elle-même au bout de quelque temps, et que le problème serait ainsi réglé. Il ignorait qu'un rare sortilège la maintenait prisonnière.

Les investigateurs ont plusieurs manières de découvrir et de pénétrer dans ce local ; c'est donc au Gardien d'en mettre au point les circonstances exactes.

Informations destinées aux joueurs

Dans ces ténèbres humides, les formes sont comme masquées par un épais brouillard. Un escalier de bois va du plafond élevé au sol de pierre. Les murs en granit sont couverts d'une algue moisie. Des silhouettes méconnaissables se fondent les unes dans les autres ; l'odeur ambiante rappelle un frais matin d'automne.

Soudain, une vague de ténèbres s'élève dans l'air et s'anime silencieusement comme une image en mouvement. L'épouvantable monstruosité se déverse vers vous tel un océan fétide aux millions d'yeux. Des tentacules rampent et battent dans l'air, porteurs d'excroissances de muqueuses phosphorescentes qui explosent et se répandent sans bruit, n'offrant que des visions morcelées de son apparence horrible. La certitude que vous allez mourir vous envahit.

Informations réservées au Gardien

L'occupant des lieux est le cauchemardesque Shoggoth qu'Howard Crosswell a emprisonné il y a dix ans. C'est également le responsable de la mort atroce de Susan Crosswell.

Seul un investigateur rationnel et prudent a des chances de survivre à cette attaque. Ce sont des faits. La créature est captive de la salle obscure depuis une décennie complète. L'envers de la trappe donnant dans la cuisine porte un *Signe des Anciens*. En brisant ce sceau, ou en créant une nouvelle issue dans la pièce *(par exemple en passant à travers le plancher de la cuisine !)* les investigateurs ont fait disparaître un élément essentiel du sortilège *Invoquer/Contrôler un Shoggoth*. C'est pourquoi les effets du sort *(expliqué en détail page 27)* se dissipent lentement ; la monstruosité est dans un état hypnotique, et donc moins performante. Les investigateurs ne devraient toutefois pas percevoir cette crise transitoire.

1D3 rounds après son apparition, le Shoggoth ne peut plus résister à l'appel de la liberté et profite du Portail magique de la cave, épuisant ainsi la réserve d'énergie du sort. La menace vivante semble brusquement gonfler, puis explose avec une détonation brève mais aiguë.

Elle entraîne dans son sillage un tourbillon de gaz phosphoreux qui se disperse brusquement, plongeant la pièce de nouveau dans une obscurité silencieuse, sans aucune voie à suivre.

L'utilisation d'une source d'éclairage devient alors indispensable. Des livres entreposés il y a longtemps forment maintenant des tas informes couverts d'une algue que les investigateurs ne peuvent manquer de remarquer. Un bureau détrempé gît, cassé, entre des boîtes éventrées éparpillées par terre. Presque tout ce que contenait la cave est détruit et méconnaissable, perdu parmi les papiers imbibés d'eau et les jouets d'enfant.

La seule réussite d'un jet de Trouver Objet Caché pendant une fouille dans les détritus n'entraîne aucun résultat, mais si elle est immédiatement suivie par celle d'un jet d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu, les investigateurs discernent des symboles occultes parmi les motifs gravés superficiellement dans la dalle de pierre.

Un autre tirage réussi permet de découvrir un étrange parchemin qui n'a pas été affecté par l'humidité, bien qu'il ait été rangé entre les pages complètement décomposées du livre. Il est couvert de diagrammes abstraits et complexes qui s'entremêlent de façon anarchique (référence ➻).

Il s'agit du sort *Invoquer/Contrôler un Shoggoth* ; s'ils veulent traduire les runes afin de s'en servir, les investigateurs auront besoin d'un fragment du *Cristal des Choses Très Anciennes (voir page 27).*

LE SHOGGOTH

FOR 46 CON 40 TAI 56 INT 7 POU 10 DEX 1
Points de Vie : 48 Points de Magie : 9 Déplacement : 10

Perte de Santé Mentale : 1D6/1D20

Sorts Connus : Aucun.

Armes : Écrasement 93 %, dommages 5D6.
(Voir le livre de règles pour plus de détails ; 5° édition page 120.)

La consultation de l'Oracle

Dans la Chine ancienne, la sagesse des devins était tenue en haute estime. Leur pratique était généralement étayée par un oracle et par l'intermédiaire d'une multitude de divinations basées sur les éléments. Un exemple simple pourrait en être la consultation du *Kao Pui*, qui consiste à lancer deux pierres sphériques identiques ayant chacune deux côtés plats. Le requérant les jette par trois fois sur le sol, de façon à obtenir une combinaison simple de oui et de non.

En Occident, on appelle souvent cela lire la bonne aventure. Seule une analyse plus approfondie de la lecture permet à chacun d'y découvrir un sens précis caché derrière les mots ; par la concentration et la comparaison des significations, le requérant peut s'orienter vers une solution. Les jeux de cartes et de plateau que nous pratiquons aujourd'hui sont tous des amalgames de ces concepts. La plupart n'ont pas besoin de développement substantiel pour s'adapter à la société moderne, car ils traitent de problèmes humains intemporels.

L'interprétation du Mah Jongg

A l'époque de l'investigation, quand il ne s'occupe pas de sa cuisine, Peter passe le temps en étudiant des cartes un peu spéciales étalées sur la table du salon. Elles lui ont été offertes par le docteur Simon Jones dans l'espoir qu'elles l'aideraient à mettre ses idées en ordre. Peter ne peut pas affirmer qu'il y a vraiment du mysticisme à l'œuvre, influençant subtilement le résultat des cartes, mais il n'a guère de raisons pour écarter la possibilité d'une intervention spirituelle. Le *Mah Jongg* est le nom donné à ce type d'oracle ; dans le passé, on se servait de carreaux de céramique décorés de motifs peints. Le jeune homme fragile accepte de réaliser un tirage pour les investigateurs, mais il refuse d'en faire plus à cause de sa santé délicate, même s'ils insistent beaucoup.

La procédure

Peter prend toutes les cartes en main et se prépare comme suit :

(1) Il demande aux investigateurs ce qu'ils voudraient que l'oracle explique. La question doit être extrêmement précise, par exemple : *Obtiendrais-je une grande richesse ?* Une question mal formulée pourrait ressembler à : *Que va-t-il m'arriver au cours des six prochains mois ?*



Le sort d'Invocation/Contrôle d'un Shoggoth utilisé en conjonction avec un Cristal des Anciens

Il y a deux milliards d'années, les Choses Très Anciennes *(parfois appelées les Anciens)* sont venues sur Terre et se sont installées dans les océans. Au cours du milliard d'années qui a suivi, elles ont, entre autres, créé à partir des Rejetons Shoggoth d'Ubbo-Sathla une race d'esclaves pour les aider à bâtir un empire de cités.

Les Anciens se rendirent très vite compte qu'ils auraient besoin d'un sortilège leur permettant de garder un certain contrôle sur ces Shoggoths, ou du moins de les maintenir en sommeil et de les rendre hautement sensibles aux ordres verbaux brefs ou aux suggestions.

Ce sort, une fois mis en œuvre, avait un effet durable mais, malheureusement pour les Anciens, d'une limite imprévisible. C'est pourquoi ils durent recourir de plus en plus souvent à des cérémonies particulières. La capacité naturelle d'adaptation des Shoggoths leur permit d'évoluer et, sur des milliers d'années, de devenir physiquement supérieurs. Ils développèrent leur résistance naturelle aux magies dont les Choses Très Anciennes se servaient pour contenir leur appétit désespéré de liberté. Malgré leur grand nombre, les Shoggoths n'ont jamais développé une intelligence potentielle avec laquelle ils auraient pu mener une rébellion efficace.

C'est ainsi qu'il y a quelque deux cents millions d'années, les dernières Choses Très Anciennes furent pratiquement exterminées.

Cet enchantement n'a pas été lancé depuis des millions d'années, aussi la résistance potentielle d'un Shoggoth qui y est soumis s'est considérablement amoindrie, selon nos standards. Il faut cependant bien comprendre que le sortilège ne retrouvera jamais la durée et l'efficacité qu'il possédait initialement.

Pour accomplir la cérémonie, les enchanteurs doivent se tenir dans une salle parfaitement close, sans la moindre source de chaleur ou de lumière et donc ne comprenant ni Portail, ni porte ni fenêtre. Il est également essentiel que les parois de la pièce soient en pierre ou dans un matériau ayant une structure cristalline, comme la glace ou le verre. Peu importe comment ce résultat est obtenu ; les enchanteurs ont toute latitude pour résoudre ce problème.

Cette cérémonie de domptage produit un effet tranquillisant sur le Shoggoth captif, l'équivalent d'un sort d'invocation et de contrôle. En plus des contraintes habituelles imposées par le lancement de ce type de sorts, l'enchanteur humain perdra définitivement 1 Point de Pouvoir. En l'absence d'un Cristal des Anciens, cette perte est à la fois phénoménale et fatale : 1D6 + 20 Points de Pouvoir ! Les Points de Magie sont puisés dans la réserve du Cristal, ce qui ne coûte rien à l'enchanteur. Le Shoggoth apparaît 1D10 minutes plus tard et peut recevoir des ordres simples auxquels il obéit tant que le sort agit, soit pour une durée de 1D100 ans.

Si elle ne reçoit pas d'ordre immédiat, la créature se mettra à errer sans intention cohérente. Chaque Gardien déterminera à quel point cela peut être dangereux en fonction des circonstances, ce qui lui laisse une infinité de possibilités.

Une description complète de la cérémonie figure dans le *Préliminaire*. Cela illustre la nécessité de disposer des pouvoirs du Cristal afin d'obtenir par la magie une traduction de l'écriture surnaturelle.

Le Cristal des Anciens

Créé par les Choses Très Anciennes, ce vaste récipient mystique fut construit afin de contenir l'énergie nécessaire à l'accomplissement du sortilège Invoquer/Contrôler un Shoggoth. Il repose jusqu'aujourd'hui dans les profondes cavernes de l'Antarctique, et même les ordres puissants des Grands Anciens en ont oublié l'emplacement. Le pouvoir du cristal était à l'origine destiné à un usage exclusif, l'alimentation du grand sort.

Cette fonction primaire consistait à assurer la stabilité ; par conséquent, le cristal et les fragments qui en sont issus ne peuvent être emportés hors de leur plan d'existence *(voir page 4)*.

La taille et la forme de la structure principale restent inconnues ; les deux fragments qui apparaissent dans ce scénario possèdent une étrange nuance rosée et ont le potentiel d'agir indépendamment l'un de l'autre. Les cristaux sont glacés au toucher ; la quantité de pouvoir qu'ils contiennent à un moment donné détermine l'intensité du froid qui émane d'eux.

Un cristal qui ne contient plus aucun Point de Magie est à température ambiante. Chacun d'eux peut en contenir indéfiniment jusqu'à 50. Par exemple, si l'un des fragments est divisé en deux morceaux identiques, chacune de ces moitiés fonctionnera comme un Cristal des Anciens, avec une capacité de stockage de 25 Points de Magie.

(2) Ils sont invités à mélanger les cartes et à les poser sur la table en un vaste cercle, face cachée.

(3) Ils choisissent treize cartes qu'ils positionnent en groupes de trois aux quatre points cardinaux (représentant les quatre saisons), entourant une carte centrale. Celles restantes forment un cercle protecteur autour de celles choisies.

(4) Les cartes sont ensuite interprétées individuellement en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par celle du milieu. Peter consulte pour cela un fascicule explicatif qui accompagne le paquet.

Les cinq secteurs

La signification de chacune des treize cartes dépend du secteur dans lequel elle figure (à un des points cardinaux ou au centre) et de son motif. Chaque secteur contient trois cartes sauf le centre qui n'en a qu'une. Les investigateurs doivent apprendre la signification de chaque position en même temps que celle de la valeur. Les cinq positions vous sont présentées ci-dessous dans l'ordre où elles sont examinées :

La ***carte centrale*** est retournée la première. Sa signification peut être d'une importance dramatique car elle a un effet direct sur les quatre autres secteurs. C'est pourquoi, dans le scénario, elle est choisie d'office comme étant la carte *Est*. Pour maintenir la fluidité du jeu, le Gardien s'arrangera pour que les investigateurs soient convaincus qu'il s'agit d'un pur hasard. Cela ne devrait pas avoir de conséquence particulière sur l'équilibre cosmique.

Les ***cartes orientales*** sont maintenant retournées l'une après l'autre. Elles représentent la situation actuelle des investigateurs, qui devraient être encouragés à proposer des interprétations. La troisième annonce des développements futurs.

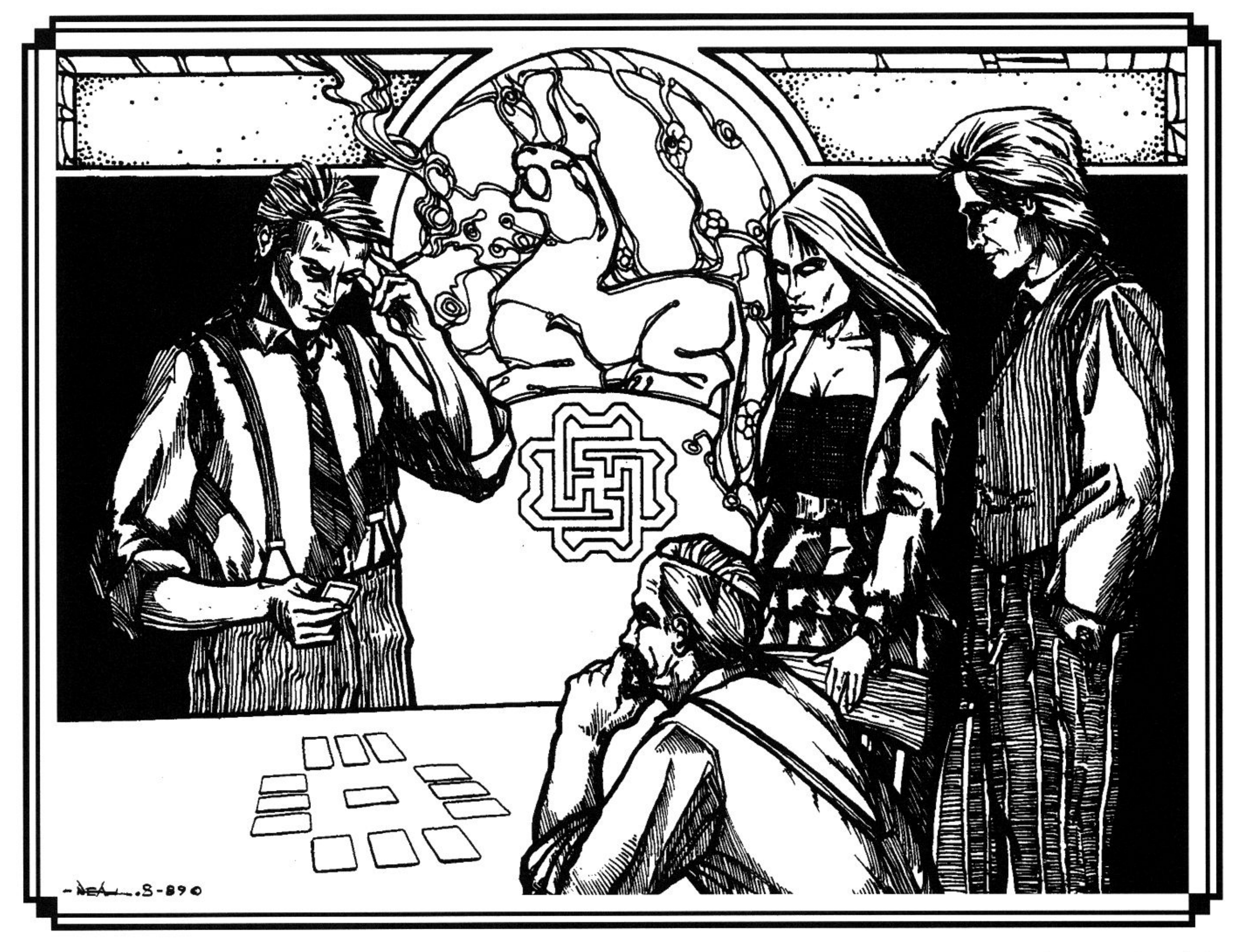
Les ***cartes du sud*** représentent le moi intérieur des investigateurs, et leurs désirs secrets. La troisième suggère une réponse.

Les ***cartes occidentales*** annoncent les obstacles à court terme que les investigateurs risquent d'affronter et peuvent aider à clarifier les objectifs. La troisième montre la voie qui permettra d'avancer.

Les ***cartes du nord*** sont les dernières à être déchiffrées. Elles révèlent les plus grandes difficultés qui devront probablement être surmontées. La toute dernière carte représente l'issue finale des événements déjà lancés.

Les cartes du Mah Jongg

Peter fournira pour chacune des treize cartes choisies une des interprétations qui suivent. Comme il les retourne l'une



après l'autre, demandez aux investigateurs de faire des jets de dés qui décideront de l'ordre d'apparition de ces cartes. Cette procédure aléatoire ajoutera ainsi une signification particulière à la prédiction. Une fois la carte découverte, elle ne pourra plus revenir car il n'y a pas deux cartes identiques dans les treize choisies.

Sur le recto des cartes figurent de superbes images colorées, illustrant chacun des thèmes. Lancez 1D12 pour déterminer l'ordre d'apparition de ces cartes du Mah Jongg. Évitez les répétitions en choisissant la valeur la plus proche.

L'***Est*** suggère quelque chose ayant une importance personnelle ou offrant une vaste gamme de possibilités. Cela peut indiquer un engagement, une implication dans quelque chose d'importance durable. C'est la carte qui est placée au centre de ce tirage ; sa signification *(en tant que carte centrale)* est le focus à travers lequel les autres cartes seront examinées. Il faudra toujours l'avoir à l'esprit jusqu'à la fin de l'analyse.

1. Le *Pin* est le symbole de la fermeté et de la force. Il peut symboliser un amant ou la famille. Il est particulièrement dirigé vers une personne de sensibilité artistique, quelqu'un qui préfère la diplomatie à la violence ; la plume qui est plus forte que l'épée.

2. L'*Entrée* montre une porte qu'il n'est pas aisé d'ouvrir, qui pourrait offrir de nouvelles opportunités marquantes.

3. L'*Insecte* signifie le travail et une activité intense sur une courte période. Également, une faiblesse comparable qui pourrait être imprévisible. La fourmi qui construit sa cité ou le ver à soie qui tisse son fil sont des exemples du sens de cette carte.

4. La *Licorne* représente, dans la mythologie chinoise, le pouvoir de voir dans le futur, un talent dont bénéficiaient les mortels qui regardaient la surface d'une étendue d'eau à la lumière de sa corne embrasée. Elle suggère la capacité à reconnaître les gens pour ce qu'ils sont.

5. La *Terre* signifie littéralement un vaste espace ouvert, mais symboliquement, c'est la stabilité. Cela peut aussi annoncer un voyage, au-delà des mers, dans un autre pays.

6. Le *Nœud* indique des problèmes et de l'anxiété, des doutes et de la peur. Dans un contexte plus positif, il peut signifier un travail d'équipe et un projet à long terme.

7. Les *Sept Étoiles* désignent l'imagination ; un signe que les plans et les idées du demandeur devraient être mis en pratique aussi vite que possible. Les sept étoiles représentent le chariot de la grande ourse dans l'astronomie occidentale.

8. Le *Crapaud* est le symbole de la longévité dans la mythologie chinoise. Le titre complet de la carte, le Crapaud aux Trois Pattes, est également un signe de maladie et de guérison, généralement sous un aspect positif, mais peut aussi indiquer l'inaccessible.

9. Le *Blanc* désigne l'inconnu ou le parchemin vierge.

10. Le *Jade* est, en Chine, beaucoup plus estimé que l'or, mais tant qu'il se trouve dans le sol, c'est une pierre terne et inutile. Ce n'est qu'après avoir été taillé par la main de l'homme qu'il se transforme et prend tout son éclat. Le jade est le symbole de l'immortalité ; il ne se dégrade ni ne pourrit, aussi représente-t-il le dur labeur, de longues amitiés et un sentiment de justice.

11. Le *Feu* est le signe d'un avertissement sérieux. Il représente la destruction et l'épuisement des ressources, aussi bien

mentales que physiques. Sur un plan moins littéral, il suggère un haut niveau d'intelligence et d'efficacité.

12. La *Carpe* symbolise la tranquillité et une réflexion approfondie. Elle signifie la sagesse mais peut aussi indiquer un compromis dans une situation difficile.

Conclure ce chapitre

Monsieur Navet, s'il n'a pas été capturé ou abattu, disparaîtra spontanément, à moins que le Gardien ne préfère lui faire *hanter* la forêt de Deep Acre. Il laissera bien sûr derrière lui une série de morts. Dans ce cas, en arrivant au terme de ce chapitre, les investigateurs ne perçoivent aucun bonus en SAN. Si le Français fou est rattrapé, chacun d'eux reçoit 1D10 points de SAN en récompense.

Après cela, les investigateurs devraient reprendre leurs activités quotidiennes et commencer à oublier les événements de ces derniers jours. Les informations qu'ils auront obtenues leur seront cependant utiles dans le chapitre suivant.

Caractéristiques des personnages principaux

PETER CROSSWELL

FOR 9	CON 8	TAI 14	INT 13	POU 8
DEX 8	APP 15	ÉDU 6	SAN 32	Points de Vie : 10

Points de Magie : 8


Peter Crosswell

Compétences : Discrétion 18 %, Discussion 21 %, Écouter 56 %, Esquiver 22 %, Grimper 31 %, Marchandage 20 %, Nager 53 %, Sauter 39 %, Se Cacher 42 %, Trouver Objet Caché 47 %.

Armes : Coup de Poing 26 %, 1D3.

Sorts Connus : Aucun.

Informations destinées aux joueurs

Peter est un jeune homme frêle et grand, sa chevelure auburn est déjà soulignée de gris. Il s'habille de manière élégante et peu conventionnelle. Les traits séduisants de son visage possèdent un air de tristesse. Il est rarement à son aise, parle peu et son regard est souvent hésitant.

Informations réservées au Gardien

Simon Ulrich (le docteur Simon Jones) a donné aux investigateurs une version approximative de l'histoire de Peter, et il s'y tiendra du mieux qu'il peut. Un investigateur particulièrement agressif ou insistant pourrait forcer le jeune homme à révéler avec chagrin ce que les autorités lui ont appris, aussi bien sur le destin de ses parents que sur son propre état médical.

Une fois tranquillisé et suffisamment habitué à la présence des PJ, Peter offre de leur préparer à dîner pendant qu'ils inspectent la maison. Il a les nerfs à vif surtout parce qu'il la croit hantée, ayant entendu les bruits étranges produits par l'occupant de la cave dont il ignore l'existence, des bruits étouffés qui retentissent durant la nuit et qui semblent se déplacer de pièce en pièce.

Il est important que Peter ne voit aucune des horreurs qui risquent de survenir dans la demeure. Si cela se produit malgré tout, il se précipite par la porte de derrière avant que le Shoggoth ne soit visible ; ou, en dernier recours, il sombre provisoirement dans un état de stupeur, ce qui le sauve de la vision extraterrestre.

DOCTEUR SIMON JONES

FOR 15	CON 15	TAI 8	INT 17	POU 16
DEX 14	APP 11	ÉDU 18	SAN 81	Points de Vie : 30

Points de Magie : 16

Armes : Coup de Poing 66 %, 1D3 ; Automatique calibre 45 69 %, 1D10 + 2.

Compétences : Crédit 83 %, Diagnostiquer une Maladie 60 %, Esquiver 59 %, Nager 89 %, Pharmacologie 43 %, Psychanalyse 79 %, Psychologie 82 %, Soigner une Maladie 35 %, Trouver Objet Caché 74 %.


Dr Simon Jones

Informations destinées aux joueurs

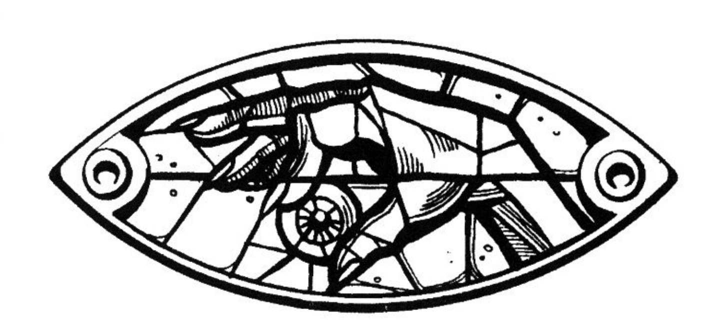
Le médecin est un solide barbu, généralement vêtu d'un lourd manteau foncé et protecteur qui descend presque jusqu'au sol. Des lunettes cerclées d'or complètent son allure amusante que certains n'hésiteraient pas à qualifier d'excentrique.

Informations réservées au Gardien

Le docteur Jones est un excellent psychanalyste, qui compte parmi ses confrères plus d'admirateurs que de détracteurs ; il a eu Peter Crosswell comme patient durant les dix dernières années, et le travail qu'il a effectué sur le jeune homme est maintenant fameux. Durant la partie du scénario qui se déroule à Davenham, le médecin est en congé et se repose chez lui car son travail à l'asile d'Arkham l'a beaucoup accaparé ces derniers temps. Il a également aidé Peter à s'adapter à sa nouvelle vie de citoyen de Davenham ; ses efforts et son dévouement indiquent un intérêt pour son patient qui va bien au-delà de ses obligations professionnelles. Le fait qu'il s'est chargé d'engager les investigateurs ainsi que les ouvriers pour la rénovation de la maison en sont de modestes exemples.

Bien qu'il soit actuellement épuisé, il n'hésitera pas à prendre une part active dans le travail des investigateurs, en particulier si Peter est menacé. Tant qu'il n'a pas profité d'une nuit complète de sommeil, toutes ses compétences sont réduites de 15 %. Il devrait apparaître comme un être intelligent et sceptique, mais également amusant.

Il est possible qu'il soit présent durant l'examen de la maison des Crosswell. Il tient alors compagnie à Peter pendant que les investigateurs visitent les lieux. Au premier signe de violence, il fait sortir son protégé par la porte de derrière et l'emmène à l'abri chez lui.





Chapitre deux : L'enténébré

Informations réservées au Gardien

Activités de Jonathan Moore

Bien qu'approchant des soixante-dix ans, Jonathan Moore est toujours un explorateur actif de l'Université de Miskatonic, méritant amplement l'immense respect que ses confrères lui portent pour son long dévouement à la recherche. Il s'est récemment rendu, comme chaque année, sur la tombe de Susan Crosswell ; sa part de responsabilité dans sa mort pèse encore lourdement sur ses épaules. Il espérait que ses premières expériences dans le monde occulte, et en particulier avec le Mythe de Cthulhu, appartiendraient définitivement au passé. Son attention a cependant été une nouvelle fois attirée, tout à fait fortuitement, vers un savoir obscur suggérant que la menace qu'il avait contribué à ensevelir quarante ans plus tôt ne pouvait être éradiquée que par un de ses semblables. La conclusion était évidente : *la chose dans la caverne était encore vivante !*

Depuis cette découverte, il a entamé des recherches longues et ardues afin d'obtenir une solution. Après des semaines de travail épuisant, il a découvert un texte oublié qui indique la cachette millénaire d'une certaine *Statuette d'Émeraude* capable de contrer la menace que représente le Grand Ancien. *(C'est la statuette dont Nyogtha lui-même cherche à entrer en possession ! Ses motivations et les capacités de la statuette sont expliquées dans le Chapitre Trois.)*

Sous prétexte d'étudier un site pouvant abriter un temple ancien, Jonathan Moore emmena une petite équipe de l'Université de Miskatonic, composée de lui-même et de deux de ses collègues, au cœur de la Palestine. Il cacha sa véritable intention et les dangers potentiels à ses compagnons, quoique son sentiment de culpabilité concernant cette tromperie lui soit un tourment constant.

Le site fut aisément repéré, mais à peine quelques minutes après qu'ils eurent rompu l'intégrité du temple, à l'autre bout du monde, *La Chose Qui Ne Devrait Pas Être* s'agita avec attention. L'expédition connut alors quelques difficultés (qui deviendront rapidement évidentes).

Le petit groupe revint de Palestine cinq semaines plus tard, et organisa rapidement une réunion spécial à l'Université. Le retour de Jonathan Moore fut annoncé en première page du *Boston Globe* par un article qui laissait entendre que l'expédition s'était mystérieusement dispersée avant son retour sur le continent américain, et que l'un de ses trois membres manquait à l'appel.

Les activités de Howard Crosswell

Le père de Peter, qui est entré dans les ordres, réside à Tearnmouth, un petit village sur la côte sud de l'Angleterre. Il continue de payer pour ses incursions dans le monde de l'occulte et pour avoir accepté des faveurs de Nyogtha — La Chose Qui Ne Devrait Pas Être *(ce qui est expliqué dans le Préliminaire)*. Il est récemment tombé sous l'influence télépathique du Grand Ancien et a fait des allers-retours jusqu'à Davenham



par des procédés magiques, afin de s'emparer de la Statuette d'Émeraude (persuadé qu'elle est en la possession de son ancien ami Jonathan Moore). Cet objet est à l'abri des sens psychiques du Grand Ancien depuis des milliers d'années. Toutefois, les activités de l'explorateur vieillissant, dont les intentions étaient totalement contraires aux désirs égoïstes de Nyogtha, l'ont dérangé dans son havre secret.

Howard a choisi la cave de son ancienne maison pour créer un Portail magique en vue de ses séjours. Il y a bien longtemps, il l'avait déjà préparée à accueillir de tels sortilèges, et comme il y a beaucoup séjourné en 1917, il connaît parfaitement les lieux. De plus, c'était un des rares endroits où il savait pouvoir compter sur le flot ininterrompu d'énergie qui lui était indispensable.

Ignorant tout de la guérison de son fils, il a supposé que la maison était encore abandonnée et vide. Il savait cependant qu'en créant un Portail dans cette cave, il libérerait le Shoggoth prisonnier, aussi a-t-il agi avec beaucoup de soins, s'attendant à voir le monstre s'enfuir à la première occasion.

(A l'insu d'Howard, il est probable que les investigateurs auront involontairement déjà libéré la créature. Nous laissons au Gardien le soin d'apporter toutes les modifications nécessaires selon l'état dans lequel le groupe a laissé la cave au Chapitre Un.)

Après avoir opéré son premier transfert dans la cave, Howard, frustré, tambourina sur la trappe bloquée. Peter, que ce vacarme inexplicable effraya, téléphona immédiatement au docteur Jones pour lui demander conseil et attendit l'arrivée du médecin sans rien entreprendre ; mais une voix étrange et pourtant familière provenant d'en dessous de la cuisine envahit entre-temps sa raison. Une voix qui l'avait hanté durant sa période de folie, une voix qu'il aimait et qu'il redoutait, la voix de son père.

Peter était devenu un obstacle insupportable à la quête désespérée de Nyogtha pour la Statuette d'Émeraude. Bien que la créature ait une influence considérable sur l'état d'esprit d'Howard et soit en mesure de provoquer une gamme étendue de réactions émotionnelles, elle ne le contrôle pas assez pour l'obliger à tuer son fils.

(Le Gardien devrait se rappeler que la relation entre Howard Crosswell et le Grand Ancien est déroutante et presque indescriptible. Plus qu'un simple cas de possession, elle a été déterminée par une toile complexe et subtile de besoins démoniaques allant bien au-delà de la compréhension de la logique humaine, mais qui dépend du maintien des propres perceptions et capacités décisionnelles d'Howard.)

Au cours d'une de ses visites régulières à Davenham, Howard a pris connaissance des activités de Jonathan Moore par un article du Boston Globe. Grâce à son expérience passée, il supposa que la statuette se trouvait à l'Université de Miskatonic ou, plus vraisemblablement, dans la maison de Moore, à Boston.

Il rentra en Angleterre afin d'invoquer deux Byakhees blasphématoires, qu'il obligea rapidement à se mettre à son service. Il envoya un des démons de glace vers le musée de l'Université de Miskatonic. Le deuxième reçut pour instruction de se rendre directement chez Jonathan Moore et de n'épargner personne qui l'empêcherait de retrouver la Statuette d'Émeraude.



Mystère en outre-mer pour le héros de Boston ?

Il est inutile de présenter Jonathan Moore, le célèbre explorateur, aux lecteurs du Boston Globe. La photographie ci-jointe, prise en 1920 au Pérou, montre le professeur Moore et son équipe sur le site d'une de ses nombreuses aventures archéologiques. Il a été aperçu à Boston il y a quelques jours alors qu'il débarquait du vapeur Europa. Menant une enquête de routine pour en apprendre plus sur les derniers exploits du héros intrépide, nos reporters se sont vus demander par les représentants de l'Université de Miskatonic de retarder le moment de la publication. En échange, ils ont promis au Boston Globe l'exclusivité des informations ; hier soir (le 24 mars), un porte-parole a accordé à l'un de nos journalistes l'interview qui suit :

"Pour commencer, je dois vous dire que l'Université n'en sait pas plus que vous sur les activités du professeur Moore. Cependant, je peux assurer aux gens de Boston qui s'en inquiètent que Jonathan est en bonne santé, bien qu'épuisé par son voyage.

En tant que membre dirigeant et responsable de l'Université, Jonathan a toujours bénéficié d'une très grande liberté dans son travail, dont nous avons ici un exemple typique.

Son récent retour anticipé de Palestine n'était effectivement pas prévu. Par expérience, nous savons qu'une fois lancé sur la piste d'une curiosité qui l'intrigue particulièrement, il lui arrive de ne plus se préoccuper que de cela, certains disent même qu'il devient "imprudent". Il lui est arrivé, en plus d'une occasion, de ne pas suivre l'ordre habituel des procédures, ce qui a provoqué quelque désordre. Certains membres de l'Université suggèrent que ce genre de situation embarrassante résulte de ces ruptures de communications, mais il n'est pas encore possible de déterminer jusqu'à quel point."

Nous avons demandé si l'Université s'inquiétait de ce que la situation récente de Moore puisse être la conséquence d'une tentative manquée de mettre en cause sa crédibilité :

"Le professeur Moore s'est, depuis des années, créé un rôle exclusif au sein de l'Université, ce qui apporte à Miskatonic des bénéfices potentiels intéressants. Tout simplement, il est un des plus remarquables hommes qu'il m'a été donné de connaître, opinion qui est largement partagée."

Cette confiance dans le professeur Moore semble venir du fait qu'à ce jour, il n'est l'objet d'aucune pression, d'aucune obligation de fournir des explications jusqu'à la présentation officielle de ses découvertes. Nous pouvons nous attendre à voir se dérouler sous peu un séminaire et une présentation explicative dans le nouveau bâtiment des conférences de l'Université de Miskatonic.

D'après les renseignements que nous avons pu réunir, Jonathan Moore et Stephen Ashworth sont les deux seules personnes à avoir participé à cette expédition, mais aucun des deux ne pouvait nous accorder d'entretien. L'Université se refuse à tout commentaire sur les conditions particulières de sécurité.

La vie continue

Les investigateurs reprennent leurs activités habituelles, qui n'ont aucun lien avec l'affaire Crosswell. Pour encourager ce sentiment de retour à la normale, le Gardien peut proposer un intermède local, sans rapport avec cette aventure, qui les occupe durant les quelques jours séparant les Chapitres Un et Deux.

Un des investigateurs, à condition qu'il soit un membre établi de l'Université de Miskatonic, a entendu parler de la dernière expédition de Jonathan Moore *(si nécessaire, lui rappeler son histoire personnelle)*. C'est le moment de lui remettre un exemplaire de l'article récent du Boston Globe (référence ⇨).

Vers la fin de l'après-midi, celui-ci trouve sur son bureau une lettre sur papier vélin envoyée par Jonathan Moore (référence ✉). L'enveloppe contient également une lourde clé en fer forgé.

La rencontre qui suit se déroule le 25 mars, une semaine après la conclusion du Chapitre Un. Elle ne concerne que l'investigateur habitué du campus et on suppose qu'il suivra les instructions du professeur Moore à la lettre. Le Gardien peut décréter que ses compagnons sont absents pour la soirée, par exemple qu'ils rendent visite à des amis.

La bibliothèque de l'Université de Miskatonic

Informations destinées aux joueurs

Bien qu'il soit près de vingt-deux heures, les gardiens et les techniciens de nuit qui ont l'habitude de vous voir fréquenter

Cher ami,

Il me paraît évident que dans cette lettre je vous demande peut-être l'impossible. Lorsque je vous aurai dévoilé mes récentes activités que j'ai dissimulées avec honte, vous déciderez si vous voulez bien m'aider dans mes actions futures.

Il est des vérités que je répugne à partager avec qui que ce soit. Malgré toutes mes réticences, il est temps que je demande à l'ami que vous êtes de venir à mon secours, car je crois que vous approuverez mes méthodes. Toutefois, vous devez bien comprendre qu'en prenant connaissance de mes intentions, vous vous placez sous la menace du danger. Je n'invoque pas de prétexte, je vous fais seulement mes plus plates excuses. J'ai bien conscience que la rupture potentielle que je peux provoquer dans votre vie est bien plus grande que tout ce que j'ai pu imposer jusqu'à présent à quiconque. Réfléchissez sur le contenu de ce message ; si vous l'estimez écrasant, détruisez-le et, je vous en prie, quittez Arkham, et même le Massachusetts, au plus vite et n'y revenez pas avant un mois au moins. Encore une fois, je vous présente toutes mes excuses. Si vous poursuivez votre lecture, venez partager le fruit de vos études demain soir chez moi, où vous me trouverez en compagnie d'un autre fidèle à notre cause. Il est impératif que vous ne communiquiez jamais le contenu de cette lettre à d'autres, même aux représentants de la loi ou de l'église.

Je peux vous confier que ma dernière expédition en Palestine a été brutalement interrompue à cause de bandits d'un clan douteux qui, je crois, a précédé ma petite équipe dans notre objectif situé dans le désert. Ashworth et moi-même avons pu échapper à leur embuscade et rejoindre un campement nomade dans la plaine. Je vous donnerai de plus amples explications en temps utile, mais je voudrais que ce soir vous concentriez vos efforts sur les maraudeurs, plus précisément que vous appliquiez toutes vos compétences à l'obtention de références précises sur les tribus, clans ou sectes spécifiques des environs de la mer Morte.

Vous trouverez ci-joint une clé de la bibliothèque de l'Université. Allez-y ce soir à 22 heures 30, après le départ de Llanfer. Bien que ma demande ne soit contraire ni à la loi ni aux habitudes de l'Université, assurez-vous que personne ne remarque votre présence. Si vous êtes découvert, vous pouvez indiquer que vous êtes là à ma demande afin de rechercher des références pour une future conférence. Une nouvelle fois, je vous supplie de ne rien révéler de ce qui figure sur cette feuille. Ce soir, si vous estimez avoir découvert des éléments particulièrement révélateurs, vous pouvez me téléphoner après minuit de la bibliothèque.

Jonathan Moore

les lieux, ne prêtent guère attention à la silhouette familière qui se dirige vers la bibliothèque.

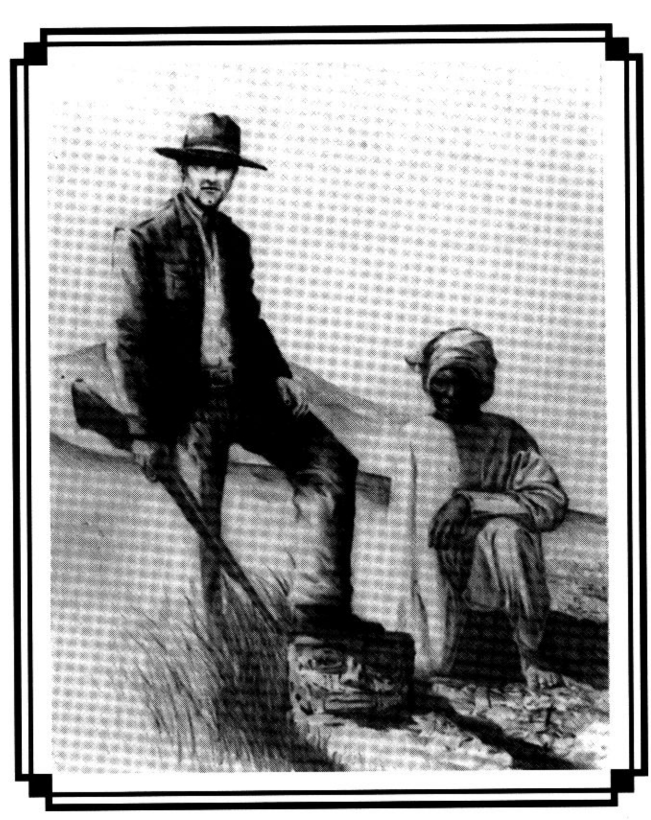
La plupart des photographies commémoratives qui ornent les couloirs sont des hommages aux aventures de Jonathan Moore. La lourde clé en fer vous permet d'ouvrir les massives portes de la salle sombre et silencieuse, et vous avancez dans les couloirs mal éclairés qui conduisent à la section appropriée.

L'incident du Byakhee

Informations réservées au Gardien

L'investigateur studieux doit réussir un jet de Bibliothèque par 1D3 heures consacrées à cette activité secrète. Une fois sa tâche achevée avec succès, il découvre une mention d'un culte correspondant aux spécifications de Moore, dans un exemplaire moderne, mais fatigué, de *Eastern Lore, traduction du docteur Khalid* (référence ☛).

1D4 heures après son entrée dans la bibliothèque, un des Byakhees invoqués, contrôlés et dirigés par Howard Crosswell





Le costume en tant que symbole joue un rôle important dans de nombreux actes religieux et dans les affaires quotidiennes. Une des sectes que j'ai pu étudier était aussi pittoresque dans ses accoutrements que dans ses croyances. Sur leurs nombreux rituels, je refuse de me prononcer car leurs croyances dénient presque tout sens aux principes moraux.

Privées de toute raison, ces tribus ne se rassemblent guère que pour se livrer à la destruction ou à l'occasion de rites futiles. Par cette observation, j'ai acquis une grande compréhension du besoin de se réunir que nous possédons tous ; certainement plus important que l'Amour ou l'Existence. Par exemple, je me considère comme un homme indépendant, un individualiste ! Pourtant, ma main commençant à ressentir la fatigue de la plume, je me vois tirer instinctivement ces rideaux, minute après minute. Étouffant et masquant les réflexions de mon esprit, les cycles de mon corps et de la nuit me droguent et m'influencent. Durant cette période où je voudrais persévérer, le sommeil m'enveloppe comme Yog-Sothoth et Shudde M'ell, les dieux du peuple de la mer Morte.

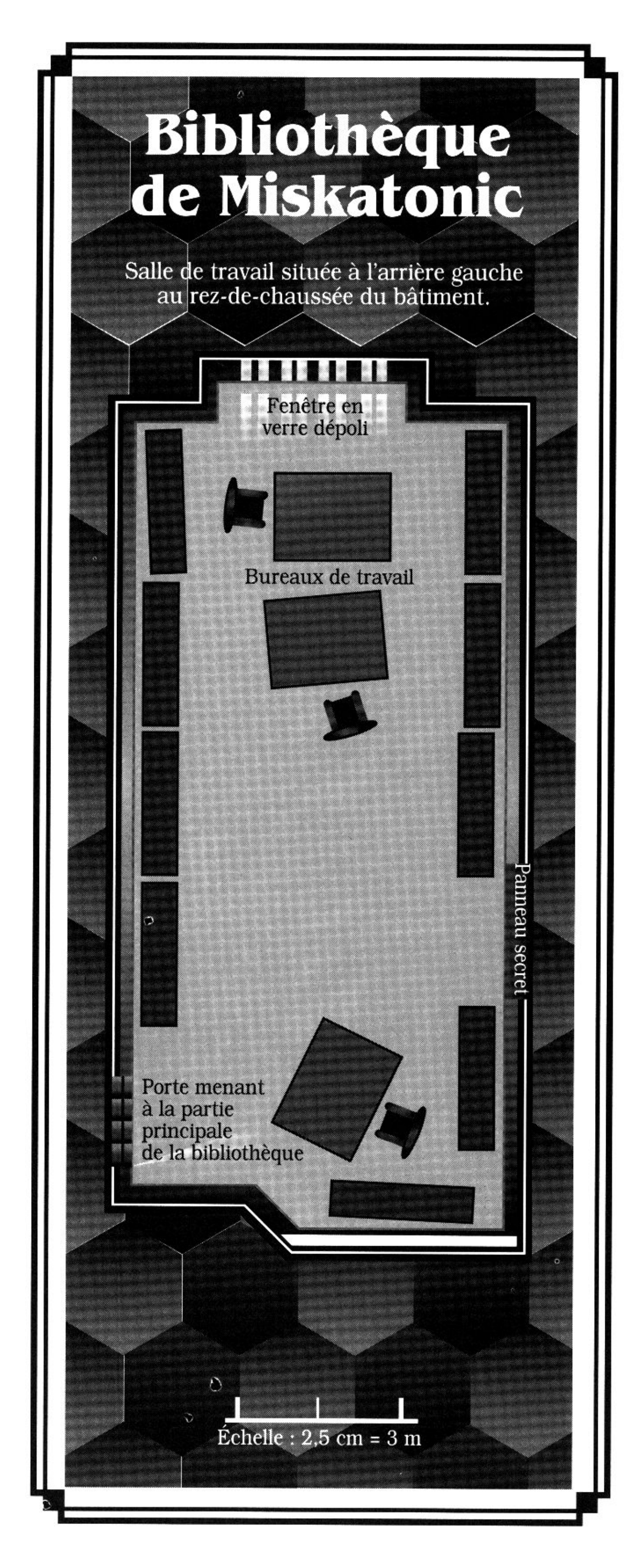
Je ne sais pourquoi je tremble pour l'humanité et j'ai peur du châtiment lié à la Conscience.

Dr. Khalid (Eastern Lore 1903)

depuis l'Angleterre, jaillit dans la salle à la recherche de la Statuette d'Émeraude. Cette créature, comme sa jumelle chargée de fouiller la maison de Jonathan Moore, n'a reçu aucun ordre pour agresser les gens, mais si elle trouve un obstacle sur son chemin, elle n'hésitera pas à employer toute la force nécessaire pour se débarrasser rapidement de l'interférence.

Howard dirige le Byakhee vers l'unique coffre du bâtiment, que le PJ ne connaît certainement pas. L'accès à la chambre forte est dissimulé près de l'endroit où il travaille, derrière un panneau de bois dans le mur principal extérieur *(voir le plan)*.

Il devrait donc être évident que cette partie du bâtiment est profondément enfouie sous terre. Depuis des décennies, cette chambre secrète est réservée à la protection d'objets de valeur confiés à l'Université de Miskatonic. Seuls de rares individus en connaissent l'existence : le docteur Armitage, directeur de la



bibliothèque, ses trois subalternes immédiats et quelques membres de longue date de l'Université. Jonathan Moore et Howard Crosswell ont tous deux, en leur temps, fait partie de cette dernière catégorie.

Informations destinées aux joueurs

A la lueur d'une vieille lampe à pétrole, vous parcourez une série de manuscrits et de volumes choisis dans les nombreux catalogues des religions du monde. Un grand vitrail illuminé par la clarté de la lune domine en silence la pièce. Il semble soudainement prendre vie ; des ombres obsédantes se forment et grandissent jusqu'à l'instant où la fenêtre explose, projetant une multitude d'éclats de verre dépoli.

Un diable tout en nerfs, d'alignement inimaginable, est perché sur un bureau voisin, les yeux braqués sur vous. Il cesse de vous fixer de son regard méchant et morose et commence à s'agiter tel un oiseau en cage pris de frénésie, faisant voler les papiers, renversant les grandes armoires sculptées et les étagères dans sa frustration. Au cours de sa violente parade, la monstrueuse créature traverse certainement par pur hasard un panneau de bois, dégageant des marches de granit s'enfonçant vers de vieilles fondations.

Son immobilisation soudaine offre aux témoins la vision troublante d'une conscience intelligente dans son regard moqueur de chacal, troublée par la lointaine fureur d'un chien de chasse. La créature lance alors un coup puissant, apparemment prédéterminé, qui déchiquette le bois précieux et l'arrache, puis elle se précipite et bondit dans des ténèbres impénétrables.

LE BYAKHEE

FOR 19	CON 13	TAI 19	INT 15	POU 9
DEX 15	Points de Vie : 16		Points de Magie : 9	

Déplacement : 5/20 en volant.

Armure : 2 points de fourrure et de cuir épais.

Perte de SAN : 1/1D6

Compétences : Écouter 45 %, Trouver Objet Caché 60 %,

Armes : Griffes 40 %, 1D6 + 1D6 de dommages.
Morsure 35 %, 1D6 + 1D6 de dommages plus succion de sang.
(Voir le livre de règles ; 5° édition pages 93-94.)

Sortilèges : Créer un Portail.

La chambre forte

Une fois dans cette pièce n'ayant plus rien de secret, le Byakhee, qui s'attendait à y trouver la Statuette d'Émeraude, ne découvre qu'un petit coffre-fort reposant sur quatre épais pieds de fer en forme de pattes de lion. De nombreuses décorations de cuivre ornent sa surface, parmi lesquelles on peut reconnaître le symbole de l'Université de Miskatonic. Ne parvenant pas à l'ouvrir, la créature soulève la boîte métallique et disparaît en l'emportant grâce à sa magie inter-dimensionnelle, laissant derrière elle une pièce vide. Tout ceci lui a pris moins d'une minute.

Seul un investigateur qui se lance très vite à sa poursuite peut assister à la scène dans son entier ; un individu hésitant ou prudent pourrait se contenter de regarder plonger le serviteur dans le mur béant et de rester sur place en attendant que la créature remonte des profondeurs. Une légère odeur marine s'élève ensuite de la cavité souterraine mais se dissipe rapidement.

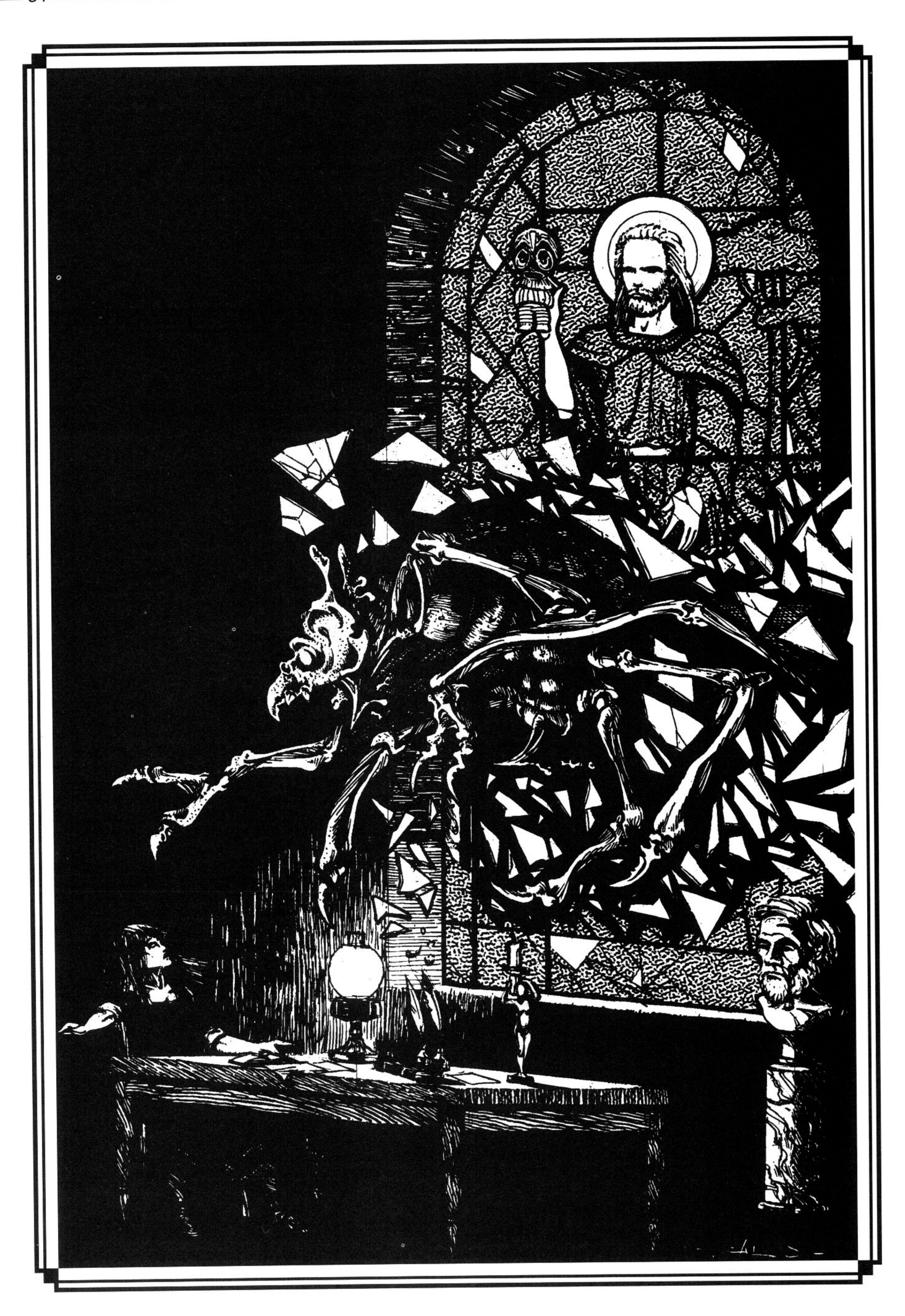
Il est pratiquement impossible d'engager un combat rapproché, et difficile d'user de projectiles car le Byakhee ne cesse de bouger dans la salle. Toutes les chances de succès sont réduites de 25 %.

Peut-être l'investigateur parviendra-t-il à abattre la créature avant qu'elle pénètre dans la chambre forte, bien qu'elle démolisse la porte secrète dans le round qui suit son intrusion. Ainsi, s'il a l'occasion d'examiner le coffre aux pieds léonins, il constatera qu'il est solidement fermé.

Un jet de Mécanique réussi (-45 %) permet de faire fonctionner la lourde serrure même sans connaissance particulière sur ce sujet. Un investigateur attentif qui parvient à soulever le coffre en réussissant un jet de FOR peut penser, à raison, qu'il est vide : *il n'entend rien remuer à l'intérieur.*

Le service de sécurité de l'Université

Les gardiens de l'Université ont les mêmes caractéristiques que les officiers de police du Chapitre Un (page 14). 3D6 rounds après l'arrivée du Byakhee, 1D6 hommes arrivent sur



place, accompagnés d'un grand mastiff baveur tenu en laisse. Ils interrogeront plus tard l'investigateur présent, en particulier si la créature a laissé des preuves de son passage. Comme le PJ est un membre respecté de l'Université, les gardiens se contentent d'une rapide explication, mais insistent pour procéder à un nouvel entretien le lendemain.

L'investigateur peut chercher sur place le numéro de téléphone et l'adresse de Jonathan Moore à Boston, à moins d'y avoir pensé plus tôt, en réussissant un jet de Bibliothèque (+15%), mais il ne peut obtenir ceux de Steven Ashworth. Si Jonathan Moore n'est pas directement averti de l'incident par téléphone avant l'arrivée des gardes, ces derniers le contacteront pour vérifier les explications du PJ.

Les agents de police informent ce dernier que Moore a annoncé qu'il venait immédiatement. Mais il manque à sa parole et ne se manifeste pas. Un nouvel appel téléphonique aboutit à une ligne morte. Des investigateurs qualifiés vont certainement se précipiter chez lui.

La résidence de Moore

Jonathan Moore habite dans une zone forestière au sud de Boston, mais son adresse exacte n'a jamais été rendue publique. La maison est parfaitement adaptée pour une personne qui apprécie des périodes occasionnelles de solitude thérapeutique. Adaptée, du moins jusqu'à ce soir.

Informations réservées au Gardien

Les événements suivants seront l'objet de variations mineures, selon que les investigateurs se rendent chez Jonathan Moore tout de suite après l'intervention du Byakhee ou seulement le lendemain. La police de Boston ne prendra connaissance des incidents de la bibliothèque que le lendemain matin, le 26 mars. Son intervention dans le cours de la journée fait partie de sa routine.

Juste après avoir appris l'incident de l'Université, Jonathan a vécu une expérience similaire près de chez lui. Sorcier talentueux, il n'a pas eu de mal à chasser brutalement le serviteur qui fouillait la maison à la recherche de la Statuette d'Émeraude.

Pendant ce temps, à Tearnmouth, Howard Crosswell avait bien compris que la créature envoyée à l'Université de Miskatonic avait fait chou blanc. Par élimination, il a conclu que la statuette se trouvait *probablement* chez Jonathan Moore. De plus, puisque ce dernier s'était occupé si vigoureusement de son envoyé, il protégeait certainement quelque chose de très important.

Crosswell a immédiatement voulu s'assurer que Jonathan ne puisse lui échapper par une invocation aux proportions colossales. L'Horreur Chasseresse ainsi guidée réduisit rapidement la maison en miettes, quelque quarante-cinq minutes après les événements d'Arkham et chercha dans toutes les ruines de cette maison autrefois raffinée. Malgré tous ses pouvoirs, elle ne put dévoiler le fait que la Statuette d'Émeraude n'avait jamais connu les côtes du Massachusetts.

L'explication officielle publiée quelques jours plus tard suggéra que le bâtiment avait été la proie de forces matérielles. Parmi les théories avancées figurait une implication involontaire du professeur avec des gangsters, ce qui serait à l'origine de cet assaut. On écarta rapidement la théorie de l'éclair ayant frappé tragiquement la maison ou les rumeurs sur l'intervention de puissances surnaturelles.

Informations destinées aux joueurs

Pour vous rendre chez Jonathan Moore, vous empruntez un long réseau de chemins vicinaux hasardeux durant une demi-heure avant d'atteindre un haut mur d'enceinte coiffé de neige et envahi par le lierre. *(Si les investigateurs souhaitent l'escalader à cet endroit, il leur faut réussir un jet de Grimper. Sinon, avec un jet de Trouver Objet Caché réussi, réalisé un peu plus loin sur la même voie, ils remarquent un conduit de cheminée cassé qui traîne dans la haie au bord de la route. Elle est légèrement chaude au toucher. Une approche en voiture réduit les chances de succès de 25 %.)* Après avoir quitté votre véhicule, vous apercevez sur la route des traces récentes de pneus, remontant à une heure ou deux.

La route et les traces longent le mur jusqu'à l'entrée du domaine. Le portail est extrêmement déformé comme si une force colossale l'avait défoncé de l'intérieur. Le terrain délimité représente dix mille mètres carrés.

Le jardin est dans un état épouvantable : les fleurs, les haies et les arbrisseaux ont été violemment arrachés et projetés dans des tranchées fraîchement creusées, comme des traces laissées dans la terre par des griffes géantes. Vous avez l'impression qu'il s'est trouvé sur le chemin d'une épouvantable tornade hors de toute mesure.

Une courte allée mène directement aux restes fumants d'un imposant bâtiment à deux étages *(un jet d'Idée réussi fait penser que son style architectural était très récent)*. Il est maintenant complètement démoli, apparemment à la suite d'une explosion d'une magnitude inimaginable.

Une automobile est négligemment garée près de l'entrée principale dont on devine qu'elle était d'une grande magnificence ; ses colonnes de marbre blanc se sont renversées en se brisant sur une douzaine de marches du même style.

Une partie du mur opposé semble aussi avoir pris de plein fouet un assaut extraordinaire. Il est étonnant de constater que les blocs, en s'écroulant, n'ont pas endommagé la sculpture ornant l'angle est du fond du jardin, près d'une construction moins chanceuse.

L'automobile

Il s'agit d'une Buick Touring H6 pas très bien entretenue ; la carrosserie peinte en noir est piquée de rouille un peu partout. De loin, elle paraît en assez bon état, mais une inspection plus



approfondie révèle que le capot est cabossé et que les deux vitres du côté conducteur sont toutes givrées, non de froid, mais à cause des impacts de projectiles. La portière du conducteur est ouverte, et le siège en cuir est couvert de sang, preuve s'il en faut d'un acte criminel.

L'examen du moteur révèle qu'il est encore légèrement chaud. L'intérieur du véhicule est complètement vide et dénué de personnalité, comme s'il ne servait qu'occasionnellement. Les dégâts datent de la terrible tourmente. L'arrivée d'essence est sectionnée mais un jet réussi de Mécanique permet de la réparer provisoirement. L'automobile est la propriété de l'Université de Miskatonic.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi à proximité de la voiture permet de découvrir dans la neige des taches denses d'une horreur pourpre dispersée dans les débris, au milieu desquels gît une clé de voiture accrochée à un anneau orné de la couronne de l'Université de Miskatonic.

Une étude soigneuse des environs révèle une tragédie à caractère sadique. A côté du véhicule, une masse de chair et de sang atrocement mutilée s'étend sur une largeur d'un mètre cinquante ; les traces *(un jet réussi de Premiers Soins donne quelques vagues détails anatomiques)* se prolongent sur une vingtaine de mètres jusque dans les décombres des marches de marbre.

Une participation directe à cette découverte coûte 1D6 points de SAN, et les simples témoins ne peuvent échapper à une perte de 1 point de SAN.

La sculpture

Une sculpture de pierre grise encore intacte se dresse dans l'angle est du terrain. Un jet réussi de Géologie indique que le matériau de base est une stalagmite naturelle. Elle représente une forme humanoïde décharnée saisie dans sa lutte tragique pour atteindre les cieux et mesure quatre mètres cinquante de haut. Des hiéroglyphes égyptiens complexes, surmontés des initiales G.O. et d'une date, 1886, sont somptueusement gravées sur tout le tour de sa base.

La réussite d'un jet d'Archéologie permet de reconnaître dans ces caractères un sortilège du *Livre des Morts* de l'Ancienne Égypte, quoiqu'il faille réussir un jet de Lire/Écrire les Hiéroglyphes pour traduire les runes relativement simples constituant le *Sortilège d'Entrée dans le Grand Château* (référence ❑).

La lecture à haute voix de cette incantation ne produit pas d'effet observable, bien que le Gardien ait toute latitude pour faire planer un certain mysticisme. Alors que le British Museum de Londres détient le véritable exemplaire du *Livre des Morts*, l'Université de Miskatonic en possède une copie très compréhensible reliée de cuir.

La statue est sans aucun doute assez ancienne, ce que confirmera la réussite d'un jet d'Archéologie ou de Géologie ; elle a été sculptée sur place, en 1886, par Géraldine Oxenbury, une excellente amie de Jonathan et une artiste bénéficiant de la ferveur d'un groupe d'admirateurs pour son utilisation de stalactites et de stalagmites et un style futuriste unique méprisé par de nombreux pontifes du monde de l'art.

❑

Salut à toi, ô merveilleux, ô puissant Drakka ! Je suis le pouvoir originel de Kreon qui seul peut départager les combattants. J'ai empêché leur affrontement et effacé leur chagrin. J'ai enseveli leurs morts et je me suis emparé de l'énergie qui allait s'échapper. J'ai réalisé tout ce que tu m'as ordonné dans ce domaine et dans le temps qui précédait la tempête, j'ai passé la nuit dans et autour de mon Œil (la lune). Je suis dépourvu de mauvaise volonté et suis venu afin que tu me voies maintenant dans le Château de l'Être au double visage en accord avec tout ce qui avait été ordonné. Les vieillards sont sous mon contrôle et les petits m'appartiennent.

Sortilège d'entrée dans le Grand Château,
Le Livre des Morts de l'Égypte Ancienne.

C'était également la talentueuse associée de Jonathan Moore et Howard Crosswell qui, les ayant accompagnés durant l'expédition, connut un destin tragique par la faute de Nyogtha quelque quarante ans plus tôt *(voir le Préliminaire)*. Tout le monde crut à une disparition mystérieuse, car ses deux compagnons gardèrent secrète leur expédition désastreuse. Bien que ses créations lui aient tenu à cœur, les investigateurs ne pourront trouver aucune référence à son travail artistique.

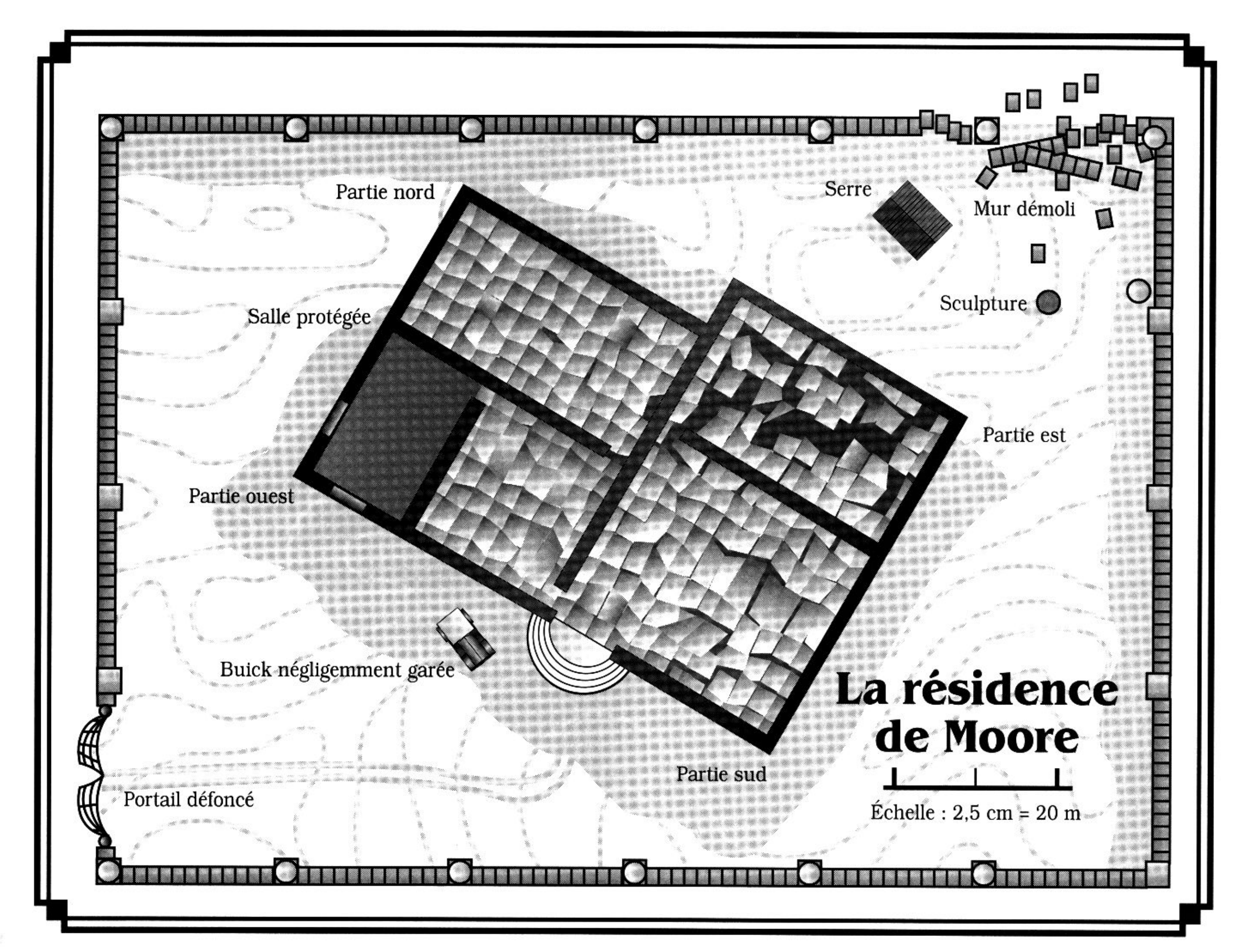
La serre

Moore n'a plus fait appel aux services d'un jardinier depuis la mort soudaine de son dernier employé, il y a deux ans de cela. De petits arbres et des buissons en pot, représentant un grand nombre de variétés, couvrent presque entièrement le sol de cette petite construction de bois abîmée. En place depuis plus d'une année, la plupart des pousses se sont flétries, quand elles ne sont pas dans des pots trop exigus.

Certains arbustes ont pris racine dans un monticule de terre de bonne qualité au fond de l'abri ; leurs racines développées sont désormais fermement accrochées. La pluie et la neige fondue se déversent par les trous formés dans le toit par les éclats du mur d'enceinte. Cela permettra à la végétation de survivre et l'aidera à croître. Il est difficile d'atteindre les établis, mais en enjambant précautionneusement les massifs, les investigateurs finissent par atteindre une réserve de bêches, de plantoirs et de fourches soigneusement rangés.

La serre ne contient ni indice ni information pouvant être utile aux investigateurs.





Le manoir dévasté

La partie nord

C'était l'emplacement de la salle indienne du manoir. Les ruines sont parsemées de fragments difficilement identifiables de matériaux de toute sorte.

Après la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs découvrent une statuette de grès d'environ vingt-cinq centimètres de haut et de quinze kilos. Elle représente quatre cobras encerclant un homme. Tout investigateur ayant une compétence en Archéologie d'au moins 40 % voit tout de suite qu'elle est d'origine indienne.

La réussite d'un jet d'Archéologie permet de déterminer qu'il s'agit d'une pièce authentique convoitée par les collectionneurs riches et enthousiastes. Les cobras dominateurs représentent la maléfique race fantastique du peuple serpent du monde souterrain de Patala, également nommé les Nagas.

Plus les investigateurs passent du temps à fouiller les ruines, plus ils ont de chances de dégager d'autres curiosités. Le Gardien peut donc ajouter tout autre objet qui, selon lui, agrémentera avantageusement le scénario. Il doit cependant se rappeler que si Jonathan Moore était un avide collectionneur d'antiquités, par ses critères de choix, il ne retenait que les objets exprimant le souffle extraordinaire et la puissance de l'esprit humain à son niveau le plus créatif.

La partie est

Des langues de feu s'échappant des nombreuses cavités de la maçonnerie trahissent la présence d'une cave. Un imprudent qui s'avance sur cette surface sent le sol fragile et branlant céder sous son pied. Les conséquences ne seront pas dramatiques s'il réagit rapidement. En réussissant un jet de DEX x 2 ou de Sauter, il évite la chute qui lui aurait coûter 2D6 Points de Vie. Chaque round passé dans cette fosse de cendres ardentes entraîne une perte de 1D8 Points de Vie. Considérez aussi qu'un personnage ainsi piégé a beaucoup de mal à sortir en escaladant une paroi. Les flammes viennent à bout des cordes en six rounds, et les jets en Grimper subissent une pénalité de -30 %.

Cette pièce souterraine était plus qu'une simple bibliothèque. Jonathan entretient avec l'Université une relation basée sur une profonde confiance mutuelle, que certains caprices fantaisistes et des compromis occasionnels venaient compliquer. Par exemple, depuis 1901, il a insisté pour que tous les papiers confidentiels concernant les activités réalisées pour le compte de l'Université soient conservés dans une chambre forte chez lui. Un tel accord illustre bien la paranoïa réfléchie de Jonathan et son attitude indépendante.

L'incendie est une conséquence purement accidentelle de la visite qui a précédé. Des lampes à pétrole étaient alors allumées et les chutes de morceaux de plafond et de maçonnerie ont fait le reste. L'appel téléphonique des investigateurs est également à blâmer, car Moore est parti précipitamment, ce qui était inutile.

La partie sud

Avec un jet réussi de Trouver Objet Caché, les investigateurs, qui retournent des blocs de briques et les morceaux d'un escalier, dégagent une cage de bronze poli toute déformée. Les barreaux tordus ont protégé le cadavre d'un canari, rigide et fragile, et sa mort ne semble pas être due au déchaînement de violence.

Un examen approfondi associé à un jet réussi d'Idée fait penser que l'oiseau a subi un grand choc et que le décès peut être attribué à une crise de convulsions. Il est encore chaud et une minuscule goutte de sang coule de son bec et rougit les plumes jaunes de son poitrail.

Après quelques instants dans cette partie, les investigateurs sentent par intermittence une odeur nauséabonde au milieu de

la fumée. S'ils restent là, le vent tourne lentement et au bout de 1D10 minutes, ils prennent conscience d'une puanteur âcre et irritante.

La décomposition rapide d'une créature d'origine surnaturelle au milieu des briques souillées est la source de l'infection maléfique. Ses os tordus gisent sur le sol, au milieu de lambeaux palpitants de chair ; déchirée, brisée, elle répand encore un flux répugnant d'ichor coagulé. Cette affreuse apparition provoque une perte de 1/1D6 points de SAN. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître les restes décomposés d'un de ces Byakhees blasphématoires.

La partie ouest

Cette partie est remplie de nombreux gravats provenant du toit, parfois sur plus de neuf mètres. Un jet d'Idée réussi amène à penser que sous ces blocs, les murs sont sans doute pour la plupart encore intacts.

Si les investigateurs décident de déblayer l'amas de blocs boueux, ils s'attellent à une entreprise salissante. Après vingt minutes de travail épuisant, ils finissent par se débarrasser du monticule de briques et de pierres. Après quelques efforts supplémentaires, ils dégagent une des pièces du rez-de-chaussée abritée par une couverture de morceaux de maçonnerie.

S'ils ont dégagé la pièce par le côté nord ou est, par au-dessus ou par en dessous, ils tombent sur un épais mur de briques. Le percer demande des efforts considérables, car il faut lui infliger 100 points de dommages. Il est beaucoup plus facile de chercher un autre passage.

En creusant la partie sud ou ouest des ruines, les investigateurs finissent par tomber sur une fenêtre miraculeusement intacte. Ils ne peuvent voir l'intérieur au travers du verre encrassé, mais après avoir débarrassé la surface de la terre fraîche et en réussissant un jet de Trouver Objet Caché, ils distinguent une marque étrange de huit centimètres de diamètre gravée dans un angle.

La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu permet d'identifier un *Signe des Anciens*. Jonathan Moore a scellé la pièce à l'aide d'une douzaine de symboles similaires, stratégiquement placés sur toutes les fentes et les issues, afin de se protéger des intrusions maléfiques. Les panneaux sont faciles à casser et une lampe permet d'éclairer l'intérieur.

La salle protégée

Après avoir franchi la fenêtre, les investigateurs se retrouvent dans la pièce enfouie où règne le calme et l'ordre et où tout est étrangement intact. Pénétrer dans cette caverne irréelle, qui peut s'effondrer à tout moment, produit un effet troublant. Faire le tour de son contenu à la lueur d'une lampe n'aide en rien à choisir ce qui réclame une attention prioritaire.



Un bureau massif trône au centre de la pièce ; des stylos, de l'encre et une grande quantité de papier à lettres d'excellente qualité y sont rangés. Le presse-papiers est remarquable, une pierre dentelée de marbre noir veiné de rouge, de jaune et de blanc. La réussite d'un jet de Géologie permet de reconnaître un échantillon exceptionnel d'onyx, valant dans les 115 $ chez un joaillier correct. Le tiroir fermé à clé contient un journal intime ; la première page comporte un texte relativement bref écrit par le professeur Moore, dont l'écriture est caractéristique (référence ✍).

Il est accompagné d'un papyrus jauni sur lequel a été dessiné la région de la mer Morte (référence ✪). Le verso est couvert de centaines de hiéroglyphes semblables à ceux figurant sur le monolithe du jardin. L'étude et la traduction de ce texte prend beaucoup de temps. Un investigateur sachant Lire les Hiéroglyphes doit réussir un jet inférieur à 20 % de son pourcentage de réussite par tranche de six heures de travail ininterrompu.

Certaines références qui lui seront indispensables seront aisément obtenues à la bibliothèque de Miskatonic. Il est même possible de charger Llanfer, le bibliothécaire, de réaliser ce travail, quoique certains puissent ne pas vouloir partager ces informations avec un étranger.

✍

Pourquoi est-ce que les choses que j'enfouis survivent-elles furieusement et se réincarnent-elles au décuple ? Ne serais-je pas mon plus important problème ? J'ai été condamné à la damnation trop souvent, alors est-il possible de se voir accorder un vrai pouvoir ? J'ai vu des choses des plus étranges. Ou bien est-ce parce que la lutte qui ramène vers la lumière constitue un tel combat que seule la confusion la plus troublante, la plus puissante, fait surface. A l'image du bourgeon, le besoin désespéré d'émerger est peut-être un processus qui se renforce avec le temps. Chère Susan, tu n'aurais pas dû mourir.

Je ne pénétrerai plus dans cette maison de ma propre volonté. J'y ai tout perdu il y a cinquante ans. Ces murs ont vu naître une amitié profonde et active et, par la suite, les plans visant à bannir la sinistre créature de la caverne. Nous n'avons fait que provoquer la colère du destin ; le pire fut que Géraldine y laissa la vie.

Par son obsession pour ce mythe cancéreux, en 1917, Howard a perdu plus encore. Le condamner à l'exil fut une décision arbitraire, stupide et le laissant sans soutien. J'ai compris depuis que j'étais en colère contre moi-même pour avoir alimenté cette curiosité fatale. Il m'est parfois difficile de contenir ma honte ; je n'ai jamais tenté de le joindre ; je crains de rouvrir de vieilles blessures et de nouveau tout bouleverser. Il n'y a pas de place dans ma vie pour de nouvelles complications ; ou ma perception est-elle faussée par une forme d'auto-hypnose ? J'espère sincèrement qu'en Angleterre, Howard a pu faire la paix avec lui-même et que Peter et lui pourront un jour se retrouver ; cela ne sera pas simple. Je sais au plus profond de mon cœur que la chose a souillé mon destin, et j'ai autant de chance de partager leur amour que cette chère Susan.

Quant à la Statuette d'Émeraude, il me faut dresser des plans et me livrer à bien des préparatifs ; il y a tant à faire. Je peux compter sur Ashworth et sans doute sur ce type de l'Université. Demain, peut-être après-demain, je me rendrai à la bibliothèque chercher le maximum de renseignements que nous pourrons utiliser à notre avantage. Cette entreprise sera dangereuse et vu la qualité des informations que j'obtiendrai, les efforts demandés et les risques encourus n'en valent peut-être pas la peine. Si, par malheur, je succombais, je ne connais aucun autre individu sur cette planète prêt à poursuivre la lutte. Cela mérite une sérieuse réflexion. La lecture des journaux et les textes des grands livres confirment la sensation que j'éprouve d'une condamnation inévitable qui reste à prononcer.

Carte de la Palestine découverte dans le journal personnel de Jonathan Moore, montrant les environs de la mer Morte.

Les investigateurs qui ne sont pas inscrits doivent réussir un jet de Discussion ou de Baratin (-15 %) pour qu'il accepte de leur rendre ce service. Il est en mesure de fournir la traduction intégrale en 1D6 jours. Il se peut donc que le voyage en Palestine du chapitre suivant soit retardé, mais la possession de cette traduction se révélera alors vitale.

La corbeille à papier, glissée sous le meuble, contient plusieurs feuilles très fines couvertes d'encre, ainsi qu'un brouillon de la lettre envoyée à Peter Crosswell la semaine précédente, présentée au Chapitre Un (référence).

Sur les étagères, de nombreux livres traitent des langues anciennes, de l'histoire, de l'archéologie et comportent même un recueil de contes gallois, *La Légende de Bedgellet*. Parmi les deux douzaines d'ouvrages divers, l'*Encyclopédie de la Vie Marine par Valery Chalton*, ouverte à la page traitant du comportement du bernard-l'ermite, recouvre un exemplaire relié de cuir du *Unausprechlichen Kulten de von Junzt* (référence ✹), également ouvert. Cette édition contient le sortilège *Créer un Portail*.

Dans une armoire, un objet rappelant un œuf de Fabergé de conception ordinaire est soigneusement enveloppé dans de la mousseline ; tout investigateur ayant plus de 60 % en Archéologie s'en désintéressera dès le premier coup d'œil. Le récipient est principalement composé de verre avec des garnitures en cuivre terne. Quelqu'un ayant des connaissances militaires modernes constatera que le renfort métallique est parfaitement adapté à son utilisation comme projectile. A l'origine, le verre avait une épaisseur de cinq centimètres, mais son contenu l'ayant lentement rongé pendant trente-sept ans, il est maintenant aussi fragile qu'une coquille d'œuf. Le haut du récipient était autrefois dévissable, mais il est aujourd'hui tellement corrodé qu'on ne peut le débloquer sans le briser.

C'est une des grenades mises au point par l'expédition néo-zélandaise *(voir le Préliminaire)*. En réalité, elle n'aurait servi à rien à l'époque, mais maintenant, en arme de poing, elle est très dangereuse.



Cher Peter,

J'espère que tu es frais et dispos et en bonne santé. Accepte toutes mes excuses pour ce mode de communication si mélodramatique, mais mon style de vie semble avoir pris une tournure sensationnelle.

Je suis un vieil ami de tes parents ; tu te rappelleras peut-être de moi, mais j'en doute car je ne venais pas aussi souvent que je l'aurais voulu. Quand je vous rendais visite, c'était généralement à des heures impossibles et je passais beaucoup de temps à discuter avec ton père, souvent en partageant un verre et en évoquant les nombreuses anecdotes amusantes des lieux où nos voyages nous avaient conduits.

Cette lettre, autant que le contenu du paquet, va sans doute te faire un choc. Il n'y a aucune erreur, tout t'est destiné ; j'espère que cela t'apportera un bonheur que tu mérites plus qu'amplement.

Prépare-toi bien pour ce qui suit.

Je ne sais ce que la police t'a raconté, mais j'ai des preuves indiscutables que ton père est encore en vie. Après la disparition de ta mère, Howard ne pouvait supporter toute cette tension ; je crois qu'il se sentait dépassé, en ayant à s'occuper de toi, et ne pouvant rien faire pour te soulager. En tout cas, en mars 1917, ton père a emprunté une route secrète pour les Îles Britanniques, afin de rejoindre une vieille retraite m'appartenant. Il parlait de rentrer dans les ordres, ce qui, soit dit en passant, était ce que ton grand-père avait prévu pour lui, mais c'était avant que sa passion pour l'histoire et l'exploration se développe.

Je crois préférable que tu n'informes pas la police de ce que je viens de t'apprendre. Laisse ton père régler la question quand il le jugera nécessaire. Souhaitons qu'il s'en sorte mieux que lorsqu'il a dû assumer la responsabilité de ces passions repoussantes qu'il a laissées...



Lorsque les jours forment des années et les moments des couleurs pour chaque jour passé, l'existence spirale entre nuit et jour, ce réveil pour le soleil ou la tempête. Je suis mon noir et blanc, l'ignorance récurrente et sa saveur, car je me crée moi-même. Je suis la roue, je change la couleur mais jamais la forme ; je suis né pour mourir. Transcendant les mots des textes fabuleux, négligeant le futur et le passé, seulement une conscience de l'inévitable.

Qu'en est-il d'Hastur l'indicible, du Grand Ktulu et des autres ? Ils n'iraient certainement pas jusqu'à abattre les ténèbres sur eux-mêmes ? Qui pourrait espérer saisir leurs motivations, car compréhension et frontières de notre imagination sont restreintes à ces royaumes, à notre propre réalité ?

Tous les témoignages suggèrent que les Grands Anciens ignorent la mort. Si cela s'avère, pourquoi Nyogtha a-t-il été volontairement adopté à l'image de ceux sans esprit ; élevé comme le sombre rejeton ? Les étoiles virent-elles se dérouler une bataille, comme le suggèrent les plus belles légendes ? Pourquoi laissa-t-il sa tête dépasser des vagues sans jamais profiter du courant ? Les Anciens régnèrent-ils dans la conception du Grand Cristal, grâce à la force aveugle de la science, comme ils le firent avec leurs Shoggoths ?

Ils se rappelèrent pourtant des signes ; l'envergure croissante des ailes ambitieuses jeta bientôt sur les Anciens cette teinte familière de trahison. Par peur, les procédés de préservation furent interrompus et la chose abandonnée à une mort jugée certaine. La Statuette d'Émeraude fut alors construite, cordon ombilical et source de pouvoir du réceptacle abandonné à la morsure de ses tentacules.

- Unausprechlichen Kulten par Friedrich Wilhelm von Juntz

La substance qu'elle contient est, d'un point de vue chimique, proche de l'acide fluorhydrique ; elle transperce instantanément tout ce qu'elle touche. Par exemple, une simple goutte dans la paume de la main ouvrira une plaie profonde à l'origine de 1D6 points de dommages. Si l'un des investigateurs a la mauvaise idée d'en avaler, même une seule goutte, l'acide corrosif passe directement à travers lui, pratiquement sans rencontrer d'obstacle, entraînant une mort immédiate. Le Gardien jugera de la gravité d'un tel geste et attribuera une pénalité appropriée en rapport avec le scénario. L'inhalation des émanations fait suffoquer tout le monde et coûte 1D4 Points de Vie. Le temps de guérison de ces dommages est le triple de la normale.

Déductions

Avant de faire de nouveaux progrès, les investigateurs doivent mettre en ordre toutes les informations rassemblées. La solution la plus logique consiste à se rendre pour cela chez Peter Crosswell. S'ils concentrent leur investigation sur les lignes les plus évidentes ou les plus attrayantes, comme la piste palestinienne, ils risquent de perdre des ressources importantes et de rater la fin de ce chapitre.

S'il leur vient à l'idée de contacter le docteur Simon Jones ou les ouvriers de l'Entreprise de Construction J. Brookland, ils trouveront partout porte close.

Nouvelle visite chez les Crosswell

La lettre découverte dans la corbeille à papier devrait pousser les investigateurs à s'interroger sur la relation existant entre Jonathan Moore et Howard Crosswell et les ramener chez ce dernier ; ils n'avaient jusqu'à présent obtenu aucun indice consistant qui les incite à revenir dans cette maison.

Leur dernière visite date en principe d'une semaine ; les rénovations ont nettement avancé. Toutes les fenêtres ont été remplacées, le toit est presque réparé. Mais lorsque les PJ se présentent, il n'y règne guère d'activité.

Un manque de sensibilité peut les inciter à s'y rendre juste après l'exploration des ruines, aux alentours de quatre heures du matin. Le Gardien doit de toute façon faire en sorte qu'il soit moins de midi. *(Les investigateurs, en particulier ceux ayant une profession médicale, devraient se rappeler que Peter Crosswell risque de mal supporter une visite nocturne.)*

Des rideaux dissimulant le désordre intérieur obscurcissent toutes les fenêtres du rez-de-chaussée et certaines de l'étage. Pendant la nuit, une lueur vacillante transparaît derrière ceux du salon, trahissant le feu allumé dans la cheminée. Le Gardien peut également décider que les journées sont si sombres qu'il ne fait jamais vraiment jour.

La rencontre avec Howard Crosswell

Si les investigateurs s'approchent discrètement de la maison et qu'ils frappent poliment à la porte d'entrée, un vieil homme, portant la robe et le col romain traditionnels chez un représentant d'un ordre monastique chrétien, mais ressemblant étonnamment à Peter, ouvre le battant avec lenteur au bout d'un long moment.

Il leur demande d'une voix fatiguée mais claire ce qu'ils désirent. C'est à peine si on peut reconnaître l'homme dont la photo illustre le vieil article découvert au Chapitre Un *(Howard Crosswell est présenté plus en détail page 52)*.

La conversation qui se déroule sur le seuil est brève ; après un échange, aimable mais formel, de moins d'une minute, l'homme se plaint du froid. Les investigateurs ont eu le temps de s'assurer qu'il s'agit bien du père de Peter et que, dans le courant de la semaine passée, il a fait spécialement le voyage depuis l'étranger pour retrouver son fils et le soutenir dans sa convalescence.

S'ils parviennent à apprendre tout ceci, le vieillard les invite à entrer pour partager une boisson chaude.

Des raisons impitoyables le poussent à discuter aussi librement avec ses visiteurs. Il n'a guère d'autre choix que de se débarrasser de tous les gêneurs pour accomplir son abominable mission. Même si son identité n'a pas été établie, les soupçons des investigateurs représentent à ses yeux une interférence suffisante pour qu'il entreprenne une action radicale. Un incident récent illustre bien son humeur impitoyable du moment : il concerne la joyeuse équipe de l'Entreprise de Construction J. Brookland, chargée de rénover la maison. On ne peut vraiment plus la qualifier de joyeuse *(voir plus loin)*.

Civilités

Dans l'entrée puis dans le salon qu'ils connaissent bien, les investigateurs détectent une forte odeur médicamenteuse. Howard fournit quelques explications s'ils manifestent une certaine curiosité.

« Il y a de nombreuses années, quand j'étais un membre actif de l'Université de Miskatonic, j'ai eu la chance de découvrir une racine étonnante dans la forêt tropicale de l'Afrique Centrale. En plus de son odeur enivrante, elle a comme propriété particulière d'être un léger calmant. J'ai placé mes dernières réserves à côté du lit de mon fils afin qu'il se repose parfaitement. »

Le salon paraît un peu plus accueillant que lors de la précédente visite, avec les odeurs de mastic frais qui sèche sur les fenêtres et le feu qui crépite dans la cheminée. Le mobilier se limite à quatre chaises sommaires et une table de salon, mais l'ensemble est propre. Howard sort une petite pipe de sa poche et propose son tabac à ses invités.

La réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer une coupure familière du Boston Globe (référence ***30***). L'article annonçant le retour de Jonathan Moore a été soigneusement découpé avec de petits ciseaux. S'il le faut, Howard explique qu'il s'agit d'un vieil ami ; quand il a vu l'article dans l'édition de la veille, il a naturellement été intéressé.

Une fois assis, il parle tranquillement :

« J'ai amené deux aides qui veillent au confort de mon fils ; il n'a besoin de rien pendant qu'il se repose. Fazl ul-Rehman et Baba sont originaires d'Inde ; ils ne connaissent que quelques mots d'anglais. Vous ne manquerez pas de remarquer qu'ils sont jumeaux. »

L'Élixir de Détachement

Ce délicat mélange de substances entraîne la victime dans un état de forte réceptivité, la laissant sensible à la suggestion et vulnérable aux sombres recoins de son imagination. La plus faible implication verbale peut inspirer à la victime des idées de nature fantastique, simplement basées sur des événements ordinaires ou des banalités courantes. Les effets sont similaires à ceux du trouble mental présenté dans le livre de règles (voir la *table de la folie à durée indéterminée*, qui décrit les symptômes du *Panzaïsme* ; 5° édition page 49). Sa formule attaquant les cellules *rationnelles* du cerveau, la drogue n'aura aucun effet notable sur les individus n'ayant plus aucun point de SAN, ou n'étant pas de nature humaine, ni sur les animaux.

L'élixir agit sur la victime en deux étapes. Durant la première phase, d'environ une minute, se déroule une brève période illusoire telle celle décrite dans le texte du scénario. Elle est suivie d'une profonde perte de connaissance. Le processus entraîne une grande lassitude décontractante qui affecte tous les muscles, provoquant la perte de contrôle de tous les membres. Il est possible de déduire du scénario des règles permettant de combattre la fatigue accablante. Les dommages physiques dus à la drogue sont faibles ; le mal est si minime que le corps de la victime s'en remet naturellement durant la période d'inconscience.

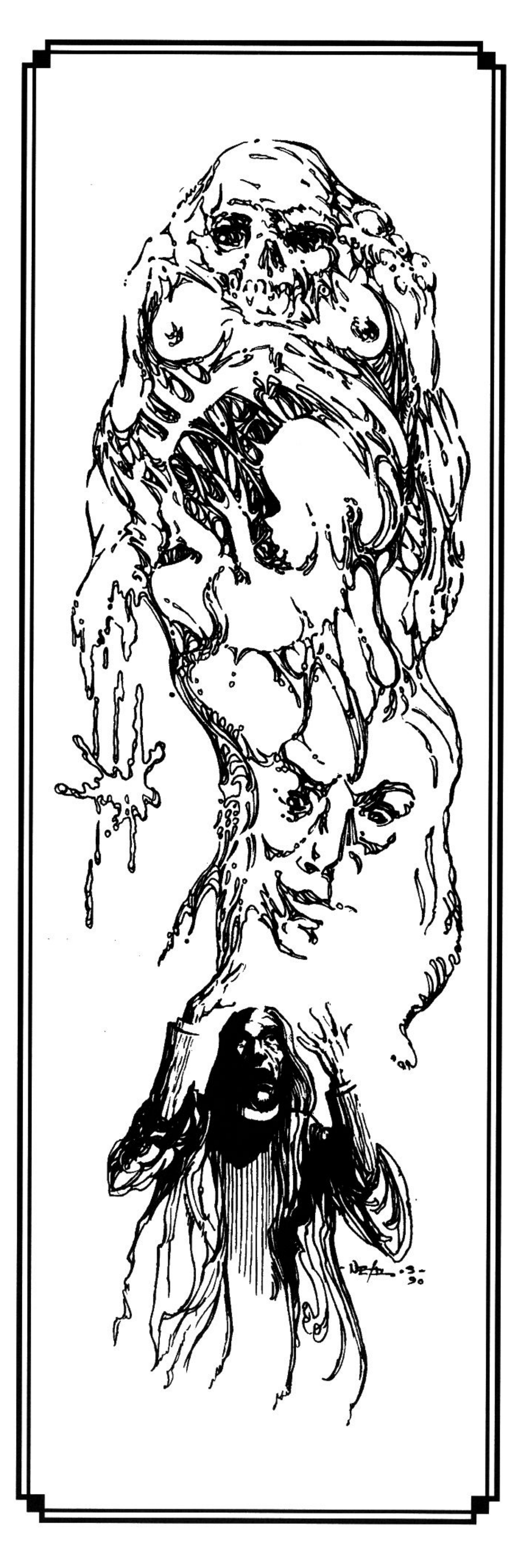
L'élixir peut se présenter sous la forme d'une poudre ou d'une pâte brune composée de cinq herbes, écorces et champignons spéciaux. La substance a des propriétés inflammables et anesthésiques. Un des principaux composants est la Racine du Pied du Diable, bien qu'il n'en représente qu'une minuscule part. Cette racine est présentée plus loin, ainsi que la procédure recommandée pour son administration, qui est identique en tout point à celle de l'Élixir de Détachement.

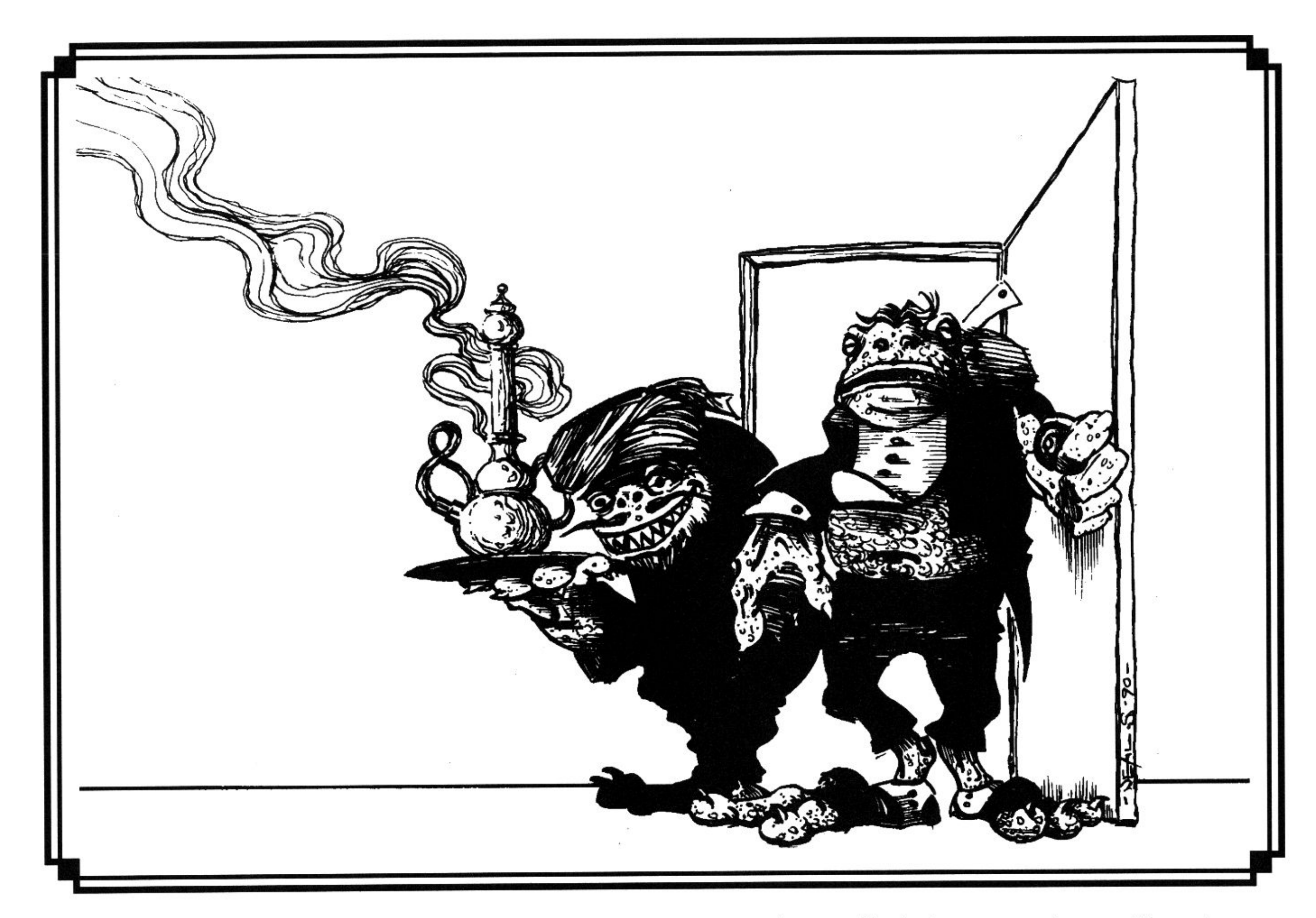
Quand Howard Crosswell a entrepris de créer l'élixir (voir *Le Phare de Steadman*, page 51), il n'avait pas l'intention de l'utiliser sous des formes concentrées. Cependant, pendant qu'il étudiait les propriétés de la Racine du Pied du Diable, il expérimenta différents dosages. Son objectif premier était la fabrication d'une potion qui entraînerait chez le sujet une perspective réduite et une vision confuse, et, en même temps, supprimerait l'envie de se poser des questions. De petites quantités diluées au centième et absorbées sur une période de deux mois maintiennent un état de détachement, sans qu'il y ait de détérioration mentale ou physique. Sans développer les effets commotionnants d'un dosage plus concentré, cet état oblige le sujet à dormir 20 % plus longtemps et entraîne une légère perte de personnalité et de conscience, mais sans autres effets visibles ou extérieurs.

Howard Crosswell, qui possédait déjà des capacités radicales d'invention, a développé de magnifiques pouvoirs magiques. Il a ainsi acquis le savoir et les ressources qui lui ont permis d'achever son travail en l'espace de quatre mois. Pour décomposer la formule en ses cinq composants, un investigateur doit réussir un jet de Chimie toutes les 2D100 semaines de travail ininterrompu. Le tirage peut être recommencé jusqu'à ce que chaque ingrédient soit identifié. C'est une entreprise qui peut être extrêmement consommatrice de temps et peut même représenter l'étude de toute une vie. Le Gardien a toute liberté de choisir les composants et leur emplacement.

Howard a acquis son dialecte inhabituel dans le sud-ouest de l'Angleterre rurale. Sa prononciation et ses intonations sont souvent moelleuses et lyriques. Cette conversation agréable masque et renforce les effets de l'*Élixir de Détachement*, qui baigne les investigateurs de ses émanations, à leur insu. Durant tout ce temps, de petites traces se consument sur le bec de toutes les lampes à pétrole de la maison. Le thé qui va bientôt être servi en est également assaisonné.

Si les investigateurs ont pénétré par effraction ou si, manquant de patience, ils n'ont pas attendu que la porte leur soit ouverte, ils rencontrent Howard à l'intérieur, sans doute dans une des pièces du premier. Il semble supposer qu'ils sont des amis intimes de son fils, comprenant leur visite inquiète ou s'excusant de ne pas avoir répondu plus rapidement à la porte.





La rencontre se déroule ensuite comme il est décrit précédemment ; les visiteurs sont lentement envahis par un sentiment trompeur de bien-être.

Rafraîchissements

La porte du salon s'ouvre brusquement et deux hommes présentent maladroitement un plateau qu'ils déposent sur la petite table devant les invités. Les deux frères portent des costumes constitués d'un mélange inconfortable d'habits traditionnels de l'Inde du Nord et de l'uniforme que l'on s'attendrait à voir sur un maître d'hôtel contemporain.

Les frères indiens sont, en réalité, des Profonds impliqués dans les machinations de Nyogtha et donc sous les ordres directs de Howard Crosswell. Leur étrange apparence est une illusion provoquée par les effets hypnotisants de l'*Élixir de Détachement*, quoique les investigateurs sont convaincus que ce qu'ils voient est bien réel. Pendant que les frères servent le thé, le Gardien effectue des tirages secrets afin de déterminer la résistance de chacun à la drogue : un jet de CON x 5 pour ceux qui ne boivent pas de thé et de CON x 2 pour les autres.

En cas de réussite, le métabolisme de l'investigateur lutte pour combattre les effets de la drogue. Comme l'illusion n'est pas encore achevée, il perçoit une des particularités décrites ci-après. Cette information n'est communiquée qu'à lui seul, et il ne doit pas la partager tant qu'il n'a pas la possibilité, dans le jeu, d'en discuter avec ses amis.

Avoir des connaissances sur la culture indienne rend moins sensible à ces illusions et atténue la confusion, parce que l'esprit est alors capable de construire une interprétation plus juste des événements. Les investigateurs admettront toutefois que ce que Howard Crosswell suggère est vrai. Les frères quittent promptement la pièce sans le moindre salut.

Lancez 1D6 et transmettez discrètement à chaque investigateur le résultat obtenu sur la table suivante. Ces observations représentent leur propre interprétation confuse de la scène. Le Gardien minimisera l'importance de ces éléments transmis sans emphase, comme de simples observations curieuses.

1. Le plus grand boitait avec un curieux sautillement.

2. Ils paraissent si différents, il est difficile de croire qu'il existe un lien de parenté entre eux.

3. Ils portent tous deux la coiffe traditionnelle de leur pays qui dissimule l'essentiel de leur visage.

4. Ils portent d'épais gants sans doigts qui les rendent visiblement maladroits.

5. Leurs lunettes à grosses montures sont amusantes mais produisent un effet curieux.

6. Leur sourire permanent, bizarrement embarrassant, met mal à l'aise.

Il est peu probable que deux investigateurs perçoivent la même illusion. C'est pourquoi si une particularité se répète, recommencez le tirage de sorte que nul ne voit la même chose que les autres. Le Gardien devra retarder le moment où les investigateurs qui ne boivent pas de thé succombent au parfum capiteux. Après avoir bu la moitié de sa tasse, Howard Crosswell s'excuse avec un sourire et quitte la pièce.

Répercussions

Les investigateurs sont maintenant en mesure de parler entre eux et de comparer leurs hypothèses. Durant cette analyse, il est probable qu'ils discuteront des assistants de leur hôte et qu'ils partageront leurs diverses perceptions.

Il leur faudra peut-être réussir un jet d'Idée pour réaliser que chacun décrit différemment l'apparence des jumeaux et que leurs portraits se contredisent.

Faites la moyenne de l'INT et de la CON de chaque investigateur et multipliez le résultat par trois. S'il parvient à obtenir un résultat inférieur à ce nombre sur 1D100, il brise l'illusion à l'instant où l'*Élixir de Détachement* le plonge dans une profonde torpeur écrasante et incontrôlable.

C'est alors que les PJ assistent à une scène atroce.

Informations destinées aux joueurs

Les hommes qui vous ont été présentés sous les noms de Baba et de Fazl ul-Rehman reviennent dans la pièce. Ils ferment la porte derrière eux et vous fixent d'une manière d'abord embarrassante puis terriblement inquiétante. Leurs traits s'affaissent et perdent toute proportion, comme si les coutures de leurs vêtements venaient d'éclater. Une chair couverte d'écailles vertes bouge en ondulant. D'une gueule béante dépourvue de mâchoires émane un croassement sans rythme qui augmente de volume en même temps que l'obscurité grandit.

Vous n'êtes pas sûrs de savoir quand cette vague absorbante de lassitude s'est abattue sur vous. Le moindre geste pour vous relever provoque des spasmes musculaires qui n'ont d'autre effet que de vous faire vous rasseoir.

(Cette scène prive chaque investigateur de 1D6 points de SAN. Consultez l'encadré de la page 41 sur l'Élixir de Détachement présentant ce narcotique complexe.)

Informations réservées au Gardien

Howard Crosswell a conservé avec lui le fragment du *Cristal des Anciens* depuis qu'il est en Angleterre. Il n'a pas eu besoin d'exploiter ses propriétés magiques jusqu'à ce que Nyogtha lui donne récemment ses instructions. Il ne comprend toujours pas pourquoi il ne cesse de perdre la pierre, ignorant que ses propriétés d'inertie intemporelle empêchent qu'on la déplace dans des dimensions connues *(voir l'explication page 27)*. C'est pourquoi il lui a fallu si longtemps pour ouvrir la porte, si les investigateurs ont choisi d'y frapper ; il est occupé à retrouver son fragment illusoire.

Pendant que ses visiteurs perdent connaissance, il continue sa recherche futile, qu'il finit par poursuivre en Angleterre, accompagné des deux Profonds ; dans sa hâte et son énervement, il néglige de faire tuer les dormeurs.

Si les investigateurs se séparent entre leur passage chez Jonathan Moore et leur retour à la maison Crosswell, et qu'ils n'y pénètrent pas tous en même temps, le Gardien doit s'arranger pour que les retardataires apprennent ce qui arrive à leurs compagnons.

Si possible, le deuxième groupe se présente avant que le premier ait complètement succombé aux effets de l'*Élixir de Détachement*. S'il arrive beaucoup plus tard, ses membres bénéficieront du même programme de *distractions*, *civilités* et *rafraîchissements*.

Nouvelle visite de la maison

Aux alentours de seize heures, le feu est presque éteint, les lampes ont consommé tout leur pétrole. Les vapeurs nocives se sont pratiquement dissipées et les investigateurs reviennent à eux. Une fois réveillés, ils remarquent que la lumière extérieure est en train de disparaître. Tous devraient prendre conscience qu'ils ont été victimes d'hallucinations ; il n'y a aucune preuve que ce qu'ils ont vu avant leur période d'inconscience était autre chose que les symptômes illusoires d'une drogue. Le Gardien peut effectuer des jets de CON secrets afin de déterminer dans quel ordre ils reprennent connaissance.

Pour ajouter à la confusion, il est facile à ce stade de rappeler à l'un d'eux qu'il se souvient avoir entendu Howard Crosswell parler de corps dans la cave. En faisant le tour de la maison, ils remarquent que toutes les pièces sont sens dessus dessous, comme après une lutte acharnée ou une longue fouille.

Depuis leur dernière visite, tout l'étage a bénéficié de nouveaux planchers, d'où émane une odeur de bois frais que l'on sent depuis l'escalier. Chaque pièce contient une lampe à pétrole ordinaire éteinte depuis peu. L'examen du bec associé à la réussite d'un jet de Pharmacologie ou de Chimie permet de remarquer un dépôt blanc inhabituel parmi la cendre et le charbon.

Dans la chambre principale, les investigateurs notent que la plupart des outils des ouvriers vus la semaine passée ont disparu. La lampe à pétrole contient la même poudre blanche que les autres, mais à l'extérieur se trouvent également de faibles traces d'une poudre brune. La réussite d'un jet de Pharmacologie ou de Chimie permet de déterminer, ici, que la poudre blanche constitue les restes calcinés de la brune. *(C'est le plus petit échantillon de l'Élixir de Détachement.)*

Dans la chambre d'enfant, les investigateurs découvrent Peter Crosswell ligoté et bâillonné, étendu sur le matelas. Il est à peine conscient, mais après un jet de Premiers Soins, il revient à lui. Le jeune homme ne paraît pas trop perturbé. Il n'a jamais vu les Profonds et Howard lui a donné un sédatif léger afin de l'empêcher d'attirer l'attention des visiteurs ou d'éventuels passants. Il n'est pas en état de répondre aux questions, mais interrogé en douceur, il confirme qu'un homme prétendant être son père l'a attaché. Il est aussi en mesure de raconter quelques-unes des activités récentes de ce dernier *(voir page 30, Les activités de Howard Crosswell)*, mais il plonge rapidement dans le sommeil, complètement épuisé.

Nouvelle visite de la cave

L'état du sol de la cuisine dépend des dégâts subis à la première visite. Le Gardien peut également décider que les ouvriers l'ont réparé avant tout le reste. Quand les investigateurs pénètrent dans la cuisine, la trappe est ouverte. En se penchant vers les ténèbres, ils entendent un mystérieux bruit de ruissellement qui résonne dans les profondeurs. Une lampe suffit pour constater que la cave est complètement vide.

Les quatre parois sont couvertes jusqu'au milieu d'une algue différente de celle vue lors de la précédente inspection, d'où proviennent des émanations fétides aux âcres relents marins. Par endroits, la vase et la végétation qui couvrent le sol montent jusqu'aux chevilles. En étudiant de plus près le tapis gélatineux, les investigateurs découvrent des oursins et de petits crustacés vivants, ainsi que des plantes étranges qui ne poussent qu'en pleine mer.

Si le Gardien se sert d'une représentation visuelle de la cave, il devrait situer le Portail d'Howard au centre de la pièce. Sinon, des jets secrets de Chance lui serviront à déterminer si quelqu'un passe sur l'entrée durant la nouvelle visite des lieux. Quand l'un des investigateurs marche sur la zone concernée (ou rate son tirage), il déclenche le fonctionnement du Portail magique qui le transporte dans une étendue d'eau directement sous la Durdle Door, près du petit village anglais de Tearnmouth.

Ceux qui restent en dehors de la cave ne peuvent être affectés. Ils ne voient pas disparaître leurs amis, mais cessent brusquement de les voir à travers un rideau de ténèbres. S'ils décident d'aller y regarder de plus près et qu'ils s'avancent sur les signes étranges, ils font également connaissance avec les eaux anglaises *(les symboles magiques sont décrits page 25)*. Chaque investigateur qui voyage par le Portail magique perd 2 Points de Magie à l'aller, mais aucun pour le retour.

Durdle Door

Informations réservées au Gardien

Au moyen d'une puissance qu'ils comprennent ou non, les investigateurs sont instantanément transportés dans une mer agitée. Le brusque contact avec les eaux glaciales est presque insupportable ; il faut réussir un jet de CON x 5 pour annuler les 1D4 points de dommages du traumatisme. Seul un jet de Chance réussi les empêchera d'avaler de l'eau de mer et d'être pris de vomissements violents.

Les nageurs doivent ensuite rejoindre la terre ferme, éloignée de plusieurs mètres. S'ils ne parviennent pas à Nager, ils risquent de se noyer *(voir le livre de règles ; 5° édition pages 32 et 44)* ; leurs corps sans vie iront alors se briser sur des rochers pointus. Ils ne manquent pas de remarquer qu'une gigantesque arche de pierre domine les eaux tourbillonnantes dans lesquelles ils baignent, au bout d'un promontoire naturel se détachant sur la côte pittoresque. La lumière engageante et voilée d'un phare se découpe sur une splendide nuit étoilée.

Dès que les investigateurs sont à l'abri sur les rochers calcaires, quiconque réussit un jet de Géologie reconnaît les couches inclinées et comprimées créées par le soulèvement de la croûte terrestre, typiques de la côte sud de l'Angleterre. L'arche de pierre sous laquelle ils sont apparus est certainement l'infâme



repère terrestre connu depuis des siècles sous le nom de Durdle Door.

Pour que les investigateurs puissent faire le trajet de retour, il faut qu'un sortilège Créer un Portail soit relancé.

Il faut également noter que la Durdle Door possède un pouvoir interne qui permet de s'en servir comme d'un Portail pour tout sort de porte dimensionnelle. Un enchanteur connaissant le sort adéquat sera en mesure de le créer et de le faire fonctionner sans perdre de pouvoir.

Tandis que les investigateurs nagent vers les rochers, ils ont chacun 30 % de chances de remarquer un casque de chantier qui flotte dans l'eau. Il est identique à ceux des ouvriers de l'Entreprise de Construction J. Brookland.

A ce moment, les PJ sont sans doute particulièrement stressés. Cependant, chaque heure passée à draguer le sol marin le long de la côte leur permet de découvrir un corps mutilé (et de perdre 1D6 points de SAN). Les cadavres sont tellement abîmés qu'il leur est impossible de reconnaître l'entrepreneur et ses trois ouvriers.

Pendant le temps de la recherche au bord de l'eau, quiconque réussit un jet de Trouver Objet Caché tombe sur un coffre métallique qui s'est brisé sur les rochers comme s'il était tombé d'une grande hauteur.

Peut-être sont-ils en mesure d'identifier le coffre dérobé dans la bibliothèque de l'Université de Miskatonic par le Byakhee en quête de la Statuette d'Émeraude, mais il est peu probable qu'ils aient eu le temps de le voir avant le forfait. (Une rapide description figure page 33).

Ce bain forcé les a complètement trempé ; s'ils n'y remédient pas rapidement, le Gardien pourra leur attribuer une pénalité cumulative de 5 % sur tous leurs jets de compétences par tranche de dix minutes mise à trouver un abri.

Les Profonds

Les ouvriers ont été victimes du même type d'embuscade que les investigateurs. Howard, les trouvant gênants pour diverses raisons, a ordonné aux Profonds de les battre à mort puis de les jeter sous la Durdle Door et de continuer à les déchiqueter sous la surface. Il espérait que la marée descendante emporterait les restes des cadavres dans la Manche où ils disparaîtraient à jamais.

Un petit nombre de Profonds au service du Grand Ancien habitent maintenant les eaux mystérieuses qui baignent la côte locale. Chargés de s'occuper de tout ce qui peut interférer avec la mission de Howard, ils sont là depuis plusieurs semaines (et la masse poissonneuse, une des principales ressources des villageois, s'est depuis considérablement appauvrie).

En surveillant les vagues et les à-pics pendant longtemps, on peut arriver à les repérer tandis qu'ils exercent leur puissance dans leur milieu de prédilection. Cependant, les Profonds restent bien à l'écart des zones d'activités des villageois qui n'ont jamais remarqué la moindre ride sur l'eau.

Il est peu probable que les investigateurs entrent de nouveau en contact avec eux, bien qu'ils en aient vu deux chez les Crosswell. Le Gardien peut toutefois estimer que les investigateurs les plus agressifs voudront peut-être faire plus que prendre le thé avec des adversaires aussi vicieux, par exemple lorsqu'ils rentrent de nouveau dans l'eau à la fin du chapitre. Si les Profonds interviennent alors, reportez-vous au livre de règles pour les caractéristiques (5° édition page 117).

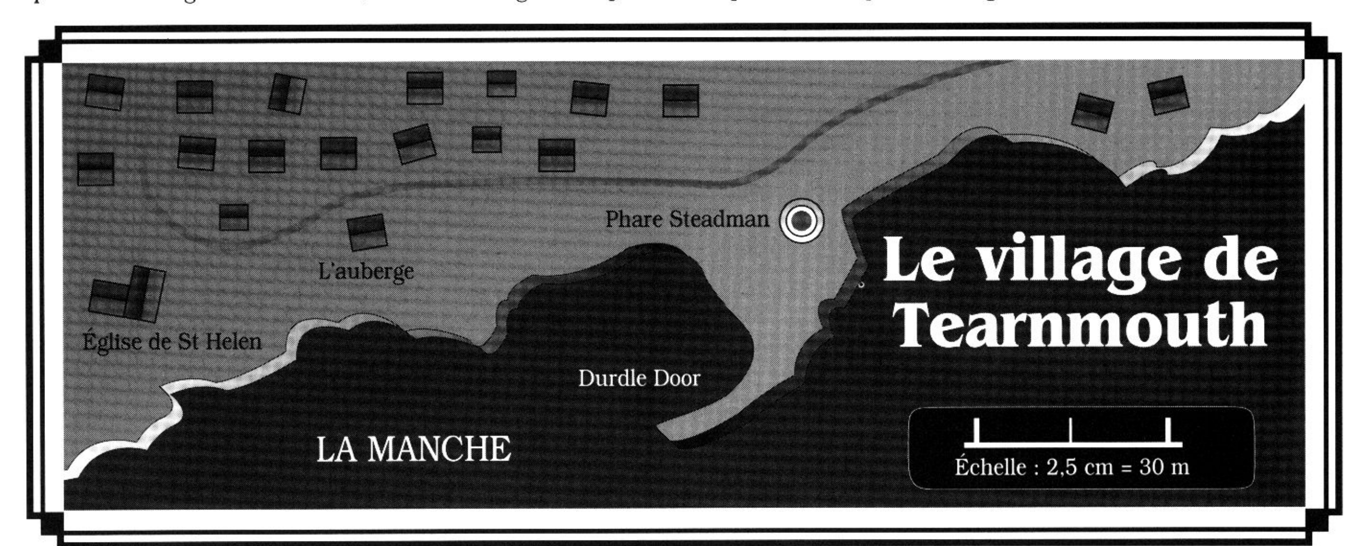
Le bon docteur

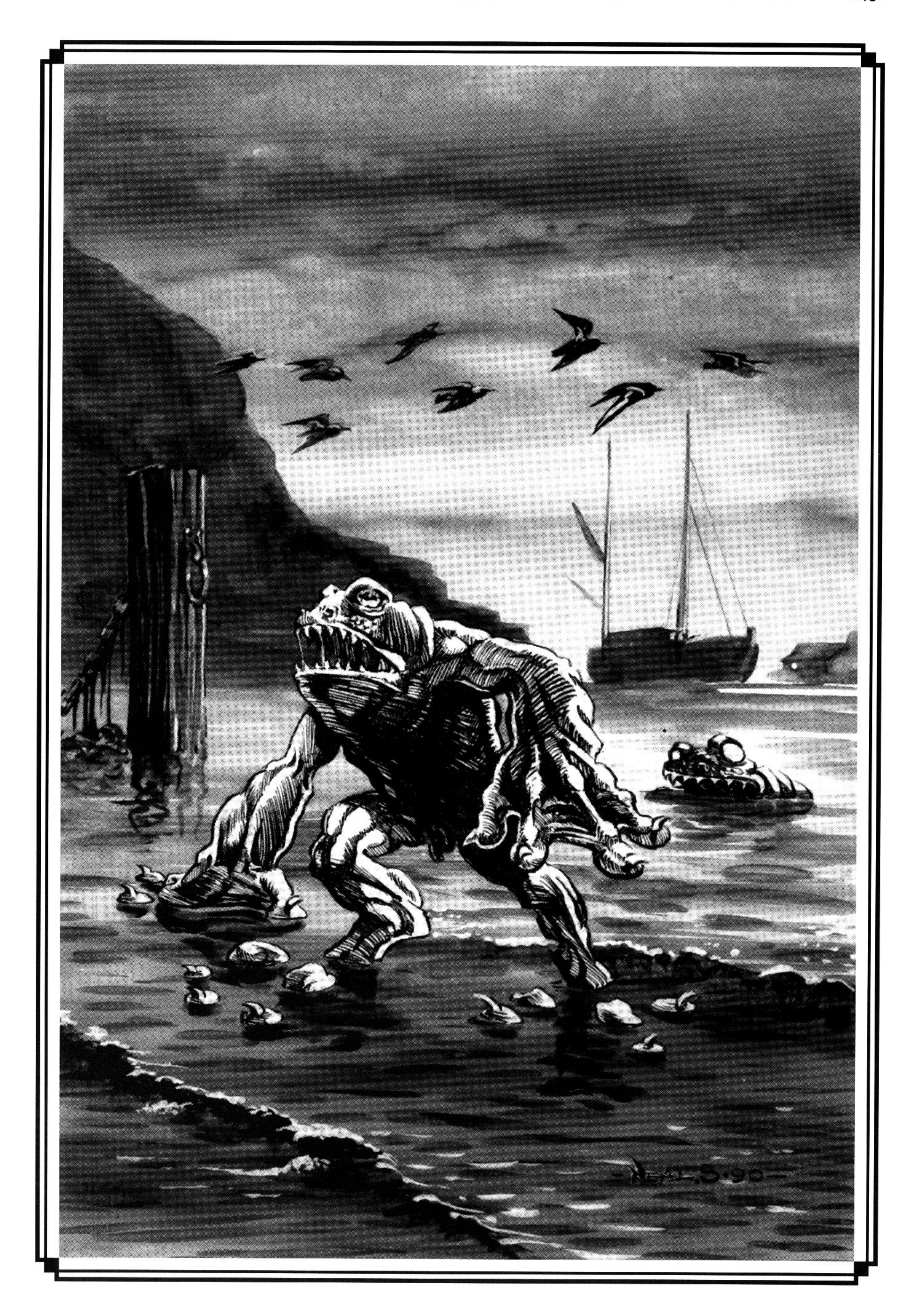
Éclairées par la lune brillante, des fleurs sauvages encadrent de petits ravins et des trous de rocher remplis d'eau le long des pentes escarpées. Une église et de petites maisons se dressent de l'autre côté de la côte rocheuse.

Un investigateur qui prend le temps d'examiner la falaise découvre un homme gisant sur des cailloux. Le manteau long et le chapeau bien connus qui flottent dans une mare à proximité suffisent pour identifier le docteur Simon Jones.

Son visage barbu arborant une expression tragique est barbouillé de sang. Il semble que Howard Crosswell a reçu la visite du bon docteur la veille de celle des investigateurs.

Un jet de Premiers Soins aide à déterminer qu'il peut être soulagé physiquement. Il a apparemment reçu un coup à la tête en tombant d'épuisement. Un deuxième tirage le ramène à la conscience, avec un brusque sursaut, mais il souffre momentanément d'amnésie *(voir la table de la folie à durée indéterminée du livre de règles ; 5° édition page 49)*. Ses sauveteurs peuvent le soulager en réussissant un jet de Psychanalyse, sinon il se remet en 1D10 minutes. Il se souvient uniquement d'un incident chez les Crosswell semblable à ce que les investigateurs ont vécu, d'avoir été passé à tabac et d'une sensation de chute libre dans des eaux profondes. *(A partir des caractéristiques du Chapitre Un, réduisez ses Points de Vie de cinq et sa SAN de douze.)* Il est suffisamment remis pour suggérer qu'ils risquent tous d'attraper froid s'ils ne trouvent pas rapidement de quoi se changer.




NEAL.S.90

L'approche du village

Une prairie désolée, balayée par le vent, entoure le village endormi, tandis que les formations géologiques spectaculaires et étranges donnent au site une aura chargée d'histoire. Tearnmouth, situé sur la pointe sud du Dorset, comprend une vingtaine de maisons de plain-pied blanchies à la chaux, une auberge sans nom, une église du dix-septième siècle et un phare toujours en service.

Malgré l'heure tardive, une lumière chaude et accueillante qui jaillit des fenêtres de l'auberge et sa porte entrebâillée la rendent immédiatement attirante. Les investigateurs ne voient aucun habitant dans les rues.

Deux bateaux de pêche de bonne taille sont à l'amarre le long d'une simple jetée sur la rive ouest, pas très loin de la zone rocheuse de la Durdle Door. Depuis quelque temps, leurs prises journalières ont sensiblement baissé. Cette communauté dépend depuis plusieurs siècles de la mer qui lui fournit poissons et travail.

Pour la première fois depuis que le village existe, les filets ne sont jamais remplis lorsqu'arrive le milieu de l'après-midi. Depuis plusieurs semaines, les bateaux restent en mer bien après la tombée de la nuit, prenant des risques terribles car la côte est dangereuse ; malgré cela, ils ne rapportent jamais suffisamment de poissons pour rentabiliser le transport jusqu'au marché du lendemain.

C'est un coin qui n'a jamais beaucoup attiré les visiteurs, même parmi les citadins qui depuis peu prisent beaucoup les week-ends au bord de mer. Le site était considéré comme dangereux et la principale route côtière a été déplacée vers l'intérieur après les tragiques inondations de 1890. Alors que de nombreux villages similaires ont prospéré, Tearnmouth n'a rien connu de mieux qu'une terne stagnation au cours du demi-siècle passé. S'il n'y avait la Durdle Door et son paysage spectaculaire, il pourrait n'avoir jamais vu un touriste d'une année sur l'autre ; de temps en temps, un géologue solitaire séjourne pendant un été afin d'étudier les anciennes formations volcaniques.

Le changement de marée

Le décalage horaire entre Boston et l'Angleterre est de cinq heures. Si les investigateurs ont pénétré dans la cave des Crosswell à seize heures, heure de Davenham, ils arrivent à Tearnmouth à vingt et une heures. Ils ne sont pas fatigués par le voyage et ont auparavant tous bénéficié d'une bonne sieste.

Des investigateurs aux activités moins prévisibles peuvent obliger le Gardien à modifier quelque peu la scène.

Les gens de Tearnmouth

Les villageois sont très chaleureux et amicaux ; ils sont même extrêmement hospitaliers. Ils sont en permanence sous l'influence de l'*Élixir de Détachement (voir l'Église de St Helen, ci-après)*. Bien qu'ils soient conscients que les investigateurs sont des étrangers, ils abordent avec eux des sujets propres au village et qui n'intéressent normalement pas les visiteurs : les conditions météorologiques remarquables, les pêches catastrophiques, leur foi chrétienne, chose qui leur tient visiblement à cœur.

La réussite d'un jet de Psychologie tout en discutant avec un des villageois, fait comprendre aux investigateurs qu'ils ne sont pas traités comme les étrangers qu'ils sont. Sinon, celle d'un jet d'Idée peut entraîner la suggestion qu'il s'agit là d'une preuve de bonne volonté donnée librement par des gens simples ; le manque d'entrain de la part des visiteurs à l'accepter ou à faire confiance n'est que le résultat de la paranoïa provoquée par les expériences récentes.

Se renseigner sur Howard Crosswell permet d'apprendre ceci :

1 Le Howard Crosswell est arrivé à Tearnmouth il y a dix ans.

2 A l'origine, il était venu prendre possession du vieux phare Steadman. Il était alors accompagné par son ami Jonathan Moore, un professeur qui avait entrepris d'étudier la Durdle Door pour le compte de son université.

3 Le Howard Crosswell s'est installé dans l'église à la mort du pasteur Hibbert. Il y vit depuis sept ans et s'en occupe très bien tout seul. Il est très populaire auprès des villageois.

4 Récemment, Howard s'est régulièrement rendu au bord de l'eau afin de prier pour que la pêche s'améliore.

5 Il a également composé un très beau cantique chanté au moment de la communion afin de demander à Dieu de leur rendre leur moyen d'existence.

6 Bien qu'il ait quitté le phare depuis sept ans, il y retourne régulièrement, sans doute pour convaincre ce vieux brigand de Steadman de venir à l'église. Tout le monde fuit ouvertement ce dernier qui est un athée.

L'église de St Helen

L'église se dresse à la limite du village. La texture granuleuse de ses pierres est provoquée par l'érosion du vent salé qui a pris son dû. Le cimetière contient de nombreuses stèles modestes qui ont également été rongées. Des pierres tombales plus importantes forment deux groupes distincts ; elles appartiennent certainement aux deux familles les plus influentes du village : les noms sont à peine lisibles : *Steadman* d'un côté, *Shackleton* de l'autre.

Au sommet du clocher, qui occupe une position centrale, on distingue vaguement une grande girouette sur un fond de ciel terne.

Un investigateur qui examine la girouette plus attentivement grâce à un jet de Trouver Objet Caché réussi se rend compte que la forme tourmentée par le vent en haut de la flèche n'est autre que le corps empalé d'un vieil homme ! *(On peut obtenir cette même information sans faire de jet en grimpant sur le toit, depuis l'extérieur ou l'intérieur par la fenêtre du clocher).* La



Dépouiller l'Esprit

Le sortilège est normalement composé d'une série d'échanges verbaux se déroulant durant 1D10 +20 minutes, entre un magicien et son ou ses disciples. Les échanges émotionnellement chargés peuvent prendre diverses formes, du chant de dévotion à la confrontation face à face. Le magicien réalise des gestes circulaires tandis que les disciples ne doivent jamais relâcher leur concentration. A l'apogée du sort, le magicien absorbe la fraction minimale de l'esprit de chacun des participants ; en terme de jeu cela représente 1 Point de Magie.

Certaines restrictions fondamentales s'appliquent : le pouvoir total emmagasiné par un humain ne peut excéder son quota initial. Howard Crosswell se servant du Cristal des Anciens, il était en mesure d'absorber jusqu'à 50 Points de Magie.

Habituellement, les disciples sont des participants volontaires et comprennent le but de la cérémonie. Howard Crosswell, dans son rôle de prêcheur, a habilement trompé les gens de Tearnmouth. L'élixir lui a permis de convaincre sa congrégation d'adopter le rôle des disciples, et leur pouvoir leur a été dérobé malgré eux. (Voir *L'église de St Helen*, page précédente.)

Il est impossible de trouver une description écrite du rôle pratique de la cérémonie. Les vers suivants, écrits par Crosswell, provoquent simplement l'effet désiré au plus fort du sortilège :

Notre Dieu Oublié des mers vivantes
Brise la sainteté de notre être.
Prends-nous notre moi intérieur.
Étends ta toile de pitié indulgente.
Repais-toi de ceux qui méprisent.
Récolte la manne de ton océan.

fouille du cadavre permet de découvrir une montre à gousset plaquée or dans une des poches ; les initiales J.T.S. sont gravées à l'intérieur du boîtier.

Un pentagramme admirablement réalisé, profondément taillé dans le front du vieil homme provoque une réaction horrifiée. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu suggère aux investigateurs que cet homme a été l'instrument d'une invocation de grande proportion.

N'importe quel villageois est en mesure d'identifier le cadavre : c'est celui du vieux Steadman, cet infâme individu qui refusait d'assister à la communion hebdomadaire. Mais aucun d'eux n'avait jusqu'à présent noté la triste silhouette au sommet de l'église, même en plein jour...

A l'intérieur, les bancs de bois sont parfaitement lustrés. Les hautes arches de pierre, le plafond de bois aux sculptures compliquées et les vitraux concourent à créer une atmosphère inattendue de grandeur sacrée.

Au fond de la salle obscure, une porte fermée donne sur une petite salle. Dans le coin, des marches mènent au clocher vide.

Des livres de prières sont placés derrière chaque banc d'église, pour un total de quinze exemplaires publiés en 1875 par The Oxford Press. Des pages supplémentaires, sur lesquelles figurent d'étranges versets, ont été glissées dedans. Il est facile d'identifier l'écriture de Howard Crosswell (son journal personnel se trouve dans la pièce du fond).

Ce texte est un élément essentiel du sortilège décrit dans l'encadré, *Dépouiller l'Esprit (ci-dessus)*. Grâce à cet enchantement, Howard puise petit à petit le pouvoir des habitants de Tearnmouth, lentement mais sûrement. Cette énergie est absorbée durant le rassemblement hebdomadaire et emmagasinée dans le Cristal des Anciens, dissimulé dans un socle central durant le service. Cela lui permet ainsi d'atteindre les objectifs impénétrables de Nyogtha au moyen de conjonctions, d'invocations et de déplacements réguliers.

L'eau que l'on trouve dans l'église est loin d'être bénite. La fontaine est située sur la gauche, dans le fond et contient une importante quantité d'*Élixir de Détachement* ; Crosswell insiste auprès de ses paroissiens pour qu'ils assistent toutes les semaines à la messe, afin de les maintenir sous l'influence de la drogue et les manipuler aisément.

Les effets de cet élixir et son utilisation sont présentés dans l'encadré page 41.

La petite pièce sans fenêtre du fond de l'église sert de chambre et de cabinet de toilette. Les couvertures arrachées du lit révèlent que quelqu'un a fouillé frénétiquement les lieux. Plusieurs costumes de rechange sont rangés dans une armoire sommaire ; on peut trouver un petit couteau ensanglanté dans une des poches de l'un d'eux. Divers papiers sont éparpillés dans le fond du meuble ; ils contiennent les dernières notes de Howard *(l'écriture est identique à celle figurant dans les livres de prières)*. Un article découpé dans un journal est accroché à l'une des pages (référence ❂).

La fin de Jeremy Steadman

Jeremy Steadman est le seul membre de la communauté locale à ne pas avoir été soumis à la cruelle influence.

Durant la quasi-totalité de ses soixante années d'existence, il a été un athée et n'a jamais éprouvé le besoin de pénétrer dans une église. Il n'a jamais goûté son eau bénite, n'a jamais été soumis aux sermons inoffensifs de Howard Crosswell. En restant à l'écart, en ne se mêlant jamais de l'existence des autres habitants, le vieil homme a gardé son indépendance.

La semaine précédente, un groupe de pêcheurs quelque peu stupéfaits l'ont toutefois découvert qui délirait et hurlait de manière inarticulée en désignant frénétiquement la mer. Il avait vu une gigantesque créature ressemblant à une grenouille bondir depuis la grande arche de pierre et nager à une vitesse incroyable, mais sans effort apparent, vers le large.

Pour les villageois, qui n'aperçurent qu'une nuée d'oiseaux de mer, cet incident confirma leurs croyances dans sa malveillance. Certains tentèrent bien de le raisonner, mais tous étaient d'accord pour dire qu'il était en proie à la folie.

La nuit précédente, alors qu'il savait les autres villageois profondément endormis, Howard Crosswell s'est rendu au bord de l'eau afin d'appeler les Byakhees (pour les dépêcher dans le Massachusetts) ; c'est alors qu'il aperçut Jeremy Steadman. Jusque-là, il avait toléré ce vieil homme apparemment inoffensif, mais maintenant il était clair qu'il devait mourir. Les créatures n'ayant pu ramener la Statuette d'Émeraude, il décida de sacrifier le malheureux afin d'obtenir les services d'une bête à la force colossale. Sur la berge éclairée par la lune, il éclata de rire quand l'Horreur Chasseresse serpenta hors de la nuit.

A ses yeux, le sacrifice du vieux Steadman que le démon invoqué avait soulevé puis lâché d'une grande hauteur afin qu'il s'empale sur la flèche de l'église constituait une stratégie débordante de créativité et d'ingéniosité.

Son ingéniosité n'avait cependant jamais atteint un tel niveau d'atrocité à l'époque où il avait toute sa tête. Cela fait quatre mois qu'il n'a pas eu la maîtrise de ses actions un seul instant. Son amoralité scientifique a finalement fait de lui une arme mortelle contrôlée par Nyogtha.

L'auberge

Ce bâtiment trapu à deux niveaux possède une cave à vin et à bière. Le mobilier est en bois brut ; les plafonds sont bas et le sol couvert de sciure de bois destinée à absorber les liquides renversés, mais aussi utile quand on considère la curieuse habitude qu'ont les pêcheurs de cracher pour souligner leurs





Graham Billington m'a raconté que les gens qu'il avait tués étaient tous des adorateurs des dieux obscurs ; il disait qu'ils méritaient de mourir. Il y a des années, j'aurais partagé ce point de vue avec enthousiasme, mais depuis, (comme mon père), entrer au sein de l'église m'a permis de voir la lumière qui brille dans les yeux de tous les hommes, de toutes les femmes ; j'ai désormais pour mission de nourrir cette bonté, de sorte qu'un jour elle puisse consommer toutes les noires incertitudes. Cela dit, je pense que Graham Billington mérite moins ma confiance que les autres. Malgré tous mes regrets, il ne me sera plus nécessaire de faire ce long trajet en train jusqu'à Dartmoor après cette dernière fois.

Qu'est-ce que c'est ? Je t'en prie, Seigneur, ne laisse pas ces longues nuits de mars me rattraper. Pas ma fatale curiosité ; des pensées me menant au pacte ; je me souviens du pacte, mais ce n'était sûrement qu'un rêve, cela ne s'est jamais réellement passé. Il est mon terrible messager des doutes, et je ne le laisserai pas marcher à travers moi. Mais je sens ma flamme intérieure qui se meurt lentement.

Ses tentacules ne sont pas assez longs pour affecter mes brebis ; dieu merci, rares sont ceux qui, comme moi, cherchent les sombres réponses et avalent ses malveillantes vomissures sans se poser de questions. Je sens la déperdition constante de mon énergie ; mon corps et mes pensées sont pris de frissons. Vers qui me tourner ? Pas ces insectes nichés. Et pas des amis comme Moore, qui m'a repoussé quand j'ai eu le plus besoin de lui. Et pas Susan, car elle a déjà payé l'ultime tribut.

La nuit dernière, Nyogtha m'a envoyé un rêve depuis le bord du monde. Je comprends maintenant qu'il n'a jamais voulu le monde pour lui seul ; tout ce qu'il voulait, c'était atteindre sa maturité. J'ai vu le berceau enseveli que les Anciens lui ont donné. Il est à jamais dans leur équilibre fantasque. Il m'a montré la suffocation qui sera sienne, si la Statuette d'Émeraude n'est pas détruite. J'étais d'accord sur le fait que leur premier enfant était maléfique, Nyogtha m'a éclairé à ce sujet il y a des années. Est-ce si déraisonnable qu'il ne puisse vivre son existence éternelle ? Et partager une souveraineté qui est légitimement sienne ?

Avec cette nouvelle perspective, je sais maintenant que le Cristal des Choses Très Anciennes constituait un carburant sans importance pour la création des Shoggoths. Je comprends maintenant pourquoi Abd al-Aznad ne pouvait que murmurer pourquoi il y a tant de faces vides. Sans le vouloir, je pratique cette prise de conscience dans la plupart de mes écrits, de mes actions et dans chaque désastre. Je vois dans les ombres et entre les lignes les connaissances des nouveaux dieux. Ce soir, cet idiot de Steadman m'a surpris dans une crise de rire incompréhensible, alors que je lisais une nouvelle édition de la *Cambridge Encyclopedia* (pour la véritable première fois). Elle affirmait qu'en avril 1912, les Anciens avaient laborieusement fait traverser l'Atlantique à leur "merveilleux" Cristal avec une discrétion ridicule. Nyogtha me dit que c'est un exemple typique de la façon dont ils entraîneraient le monde à la destruction sans lui.

Après plusieurs visites à Dartmoor, Billington et moi avons achevé les derniers préparatifs nécessaires. Nous unirons nos forces afin de détruire la Statuette d'Émeraude pour mon doux Nyogtha. Rares sont les lieux où Moore oserait la laisser, et après cette nuit, nul ne pourra jamais plus appeler mon Seigneur de ce nom cruel : La Chose Qui Ne Devrait Pas Être !

Sentant que je n'ai plus besoin de ces mots maladroits, je mets ici un terme à cette dissertation sur mes activités.

Un homme tue six personnes

Dans la nuit de lundi dernier, le 12 décembre 1926, dans la ville de Blackburn, un homme originaire du Kent a été arrêté dans le cadre de l'enquête sur le meurtre collectif de six membres respectés de la communauté locale.

L'individu, un certain Graham Billington, a été appréhendé alors qu'il quittait la ferme, scène de cet atroce massacre. Immédiatement interrogé, le suspect semblait calme et rationnel. On lui attribue les propos suivants, tenus aux agents chargés de l'arrestation : "Il était nécessaire que je fasse ce que j'ai fait, un tel mal n'a pas sa place dans notre monde." Les victimes, parmi lesquelles on compte deux conseillers importants, avaient loué la grange du fermier Robert Grant afin de répéter leur rôle dans la pièce qu'ils allaient bientôt jouer à l'église, *Joseph et son Manteau Multicolore*.

Graham Billington a été présenté hier devant la justice. Ayant pris connaissance des preuves accablantes retenues contre lui, l'accusé, pour la première fois, a affiché un trouble évident et a lancé des obscénités à la cour, parmi lesquelles il a répété ses propos décousus tenus à la police. "C'était de la plus grande importance pour la sécurité de tous." Les juges l'ont condamné à perpétuité dans la partie psychiatrique de la prison de Dartmoor.

Certains ont des raisons de croire que cette affaire est liée à la décision récente du conseil d'accroître les permis de construire industriels accordés pour la création d'usines dans des zones communautaires, près d'écoles et de parcs de loisirs. A l'heure de la mise sous presse, rien ne vient confirmer ces allégations.

propos. Cette sorte de maison communautaire est tenue par son propriétaire, Shackleton, un veuf d'une quarantaine d'années. L'auberge, qui ne rapporte guère, se dresse sur la petite route qui traverse le village.

L'aubergiste accepte de fournir aux investigateurs une chambre à l'étage, où ils peuvent se débarbouiller et se sécher.

C'est sans doute ici qu'ils vont rencontrer les habitants de Tearnmouth *(voir page 46)*. Le lieu n'a rien de sinistre. A l'étage, le mobilier est très ancien, mais bien entretenu, et de l'intérieur des pièces se dégage encore une impression de splendeur passée. Le sol de la cave est composé de terre compacte et de gravier. On y trouve les râteliers à bouteilles et les énormes tonneaux de bière.

L'auberge ferme généralement de bonne heure, sans que les villageois s'en plaignent.

Le phare Steadman

Le phare se dresse sur le promontoire à côté de la fameuse Durdle Door. La tour surmontée d'un dôme rouge et blanc domine les baies et les anses autour de Tearnmouth. Il a été construit en 1698 grâce à l'argent et aux plans de Henry Winstanley qui, par la suite, a construit sa plus belle œuvre, le phare Eddystone près de Plymouth.

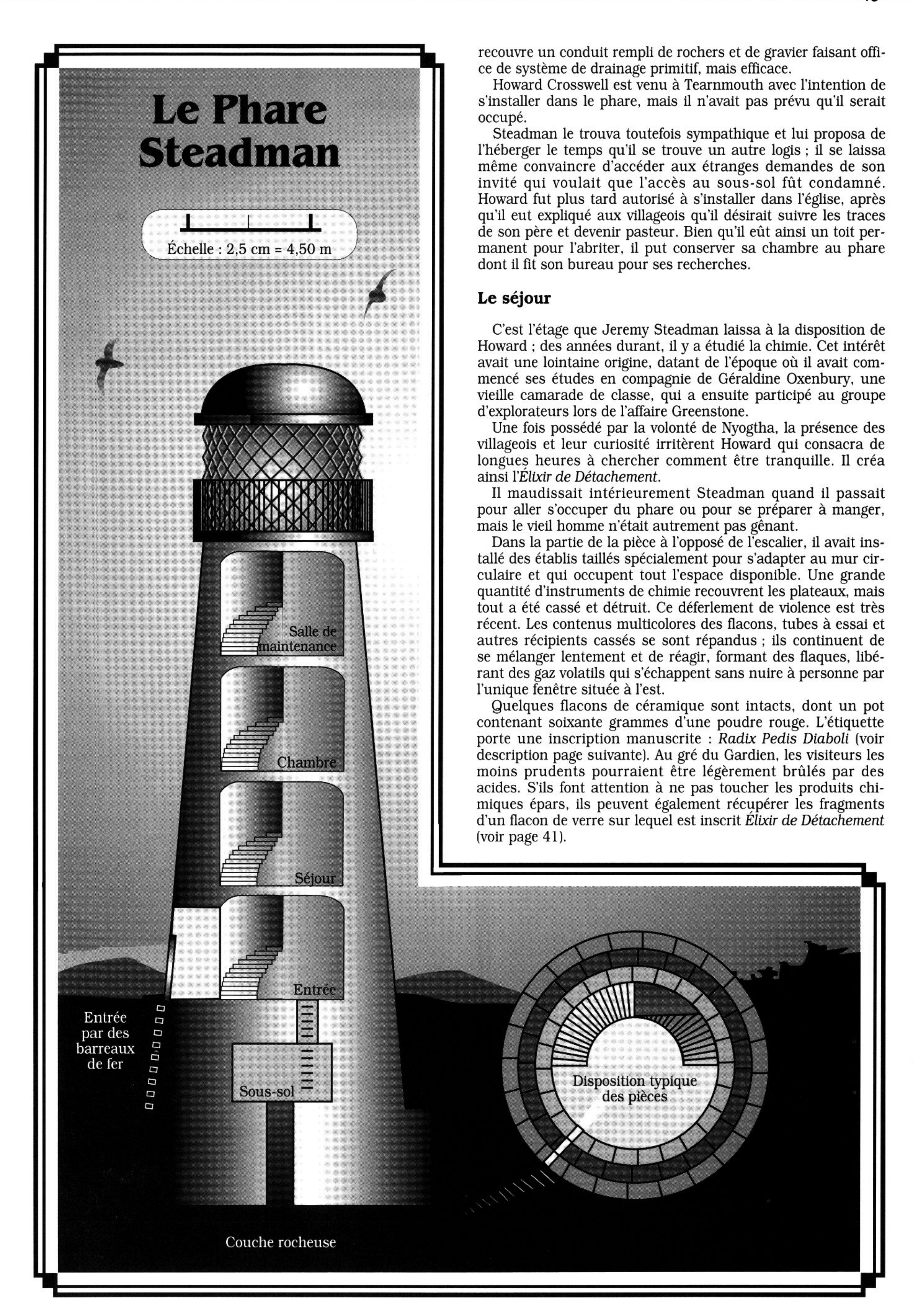
Quelques années après l'affaire Greenstone en Nouvelle Zélande, Jonathan Moore est venu à Tearnmouth pour étudier la Durdle Door et ses environs pour le compte de l'Université de Miskatonic. Le phare Steadman était alors à l'abandon, mais avec les fonds de l'université, il lui donna un coup de peinture et y séjourna occasionnellement durant les deux années suivantes. Quelque temps après, la compagnie Trinity House décida de remettre la tour en activité et engagea Jeremy Steadman, un ancien membre de la marine, qui en devint le premier gardien permanent depuis près de cent ans.

Ce dernier admettait volontiers qu'il ne pensait pas avoir de lien de parenté avec les Steadman qui avaient donné leur nom au site, mais son patronyme était assez courant dans la région et on peut penser que Trinity House l'a nommé par une sorte de sentiment de convenance historique. Au fil des ans, Steadman a raconté plus d'une histoire étrange de tempêtes et d'événements incroyables tels qu'il les voyait depuis cet observatoire privilégié.

L'entrée

Pour pénétrer dans le bâtiment, les investigateurs doivent d'abord gravir une douzaine de barreaux de fer qui les amènent devant la porte, sur le côté de la tour, à quatre mètres cinquante au-dessus du sol. Après la petite alcôve formée par l'épaisseur des murs, une autre porte ouvre sur l'entrée. La pièce est complètement vide depuis l'inondation de 1890, au cours de laquelle elle a été envahie par l'eau et le matériel important endommagé. Il fait sombre et l'air est humide et pesant.

Une trappe dans le sol est verrouillée et condamnée par des clous. Elle mène au sous-sol vide et humide. Cette partie souterraine a également été inondée, mais la structure avait été conçue pour résister à de tels sinistres. Le dallage du sol



recouvre un conduit rempli de rochers et de gravier faisant office de système de drainage primitif, mais efficace.

Howard Crosswell est venu à Tearnmouth avec l'intention de s'installer dans le phare, mais il n'avait pas prévu qu'il serait occupé.

Steadman le trouva toutefois sympathique et lui proposa de l'héberger le temps qu'il se trouve un autre logis ; il se laissa même convaincre d'accéder aux étranges demandes de son invité qui voulait que l'accès au sous-sol fût condamné. Howard fut plus tard autorisé à s'installer dans l'église, après qu'il eut expliqué aux villageois qu'il désirait suivre les traces de son père et devenir pasteur. Bien qu'il eût ainsi un toit permanent pour l'abriter, il put conserver sa chambre au phare dont il fit son bureau pour ses recherches.

Le séjour

C'est l'étage que Jeremy Steadman laissa à la disposition de Howard ; des années durant, il y a étudié la chimie. Cet intérêt avait une lointaine origine, datant de l'époque où il avait commencé ses études en compagnie de Géraldine Oxenbury, une vieille camarade de classe, qui a ensuite participé au groupe d'explorateurs lors de l'affaire Greenstone.

Une fois possédé par la volonté de Nyogtha, la présence des villageois et leur curiosité irritèrent Howard qui consacra de longues heures à chercher comment être tranquille. Il créa ainsi l'*Élixir de Détachement*.

Il maudissait intérieurement Steadman quand il passait pour aller s'occuper du phare ou pour se préparer à manger, mais le vieil homme n'était autrement pas gênant.

Dans la partie de la pièce à l'opposé de l'escalier, il avait installé des établis taillés spécialement pour s'adapter au mur circulaire et qui occupent tout l'espace disponible. Une grande quantité d'instruments de chimie recouvrent les plateaux, mais tout a été cassé et détruit. Ce déferlement de violence est très récent. Les contenus multicolores des flacons, tubes à essai et autres récipients cassés se sont répandus ; ils continuent de se mélanger lentement et de réagir, formant des flaques, libérant des gaz volatils qui s'échappent sans nuire à personne par l'unique fenêtre située à l'est.

Quelques flacons de céramique sont intacts, dont un pot contenant soixante grammes d'une poudre rouge. L'étiquette porte une inscription manuscrite : *Radix Pedis Diaboli* (voir description page suivante). Au gré du Gardien, les visiteurs les moins prudents pourraient être légèrement brûlés par des acides. S'ils font attention à ne pas toucher les produits chimiques épars, ils peuvent également récupérer les fragments d'un flacon de verre sur lequel est inscrit *Élixir de Détachement* (voir page 41).

Radix Pedis Diaboli

Plus communément appelée Racine du Pied du Diable, cette racine mérite bien son nom plutôt extravagant à cause de sa couleur d'un rouge sinistre et de sa forme indéniable de pied ou de sabot horriblement déformé, ayant à la fois les caractéristiques du bouc et de l'homme. De plus, l'ingestion de la racine stimule les centres émotionnels du cerveau, excitant les peurs de l'esprit, même chez les humains les plus forts.

Initialement découvert par les Docteurs Sorciers Chamanistes de tribus reculées d'Afrique Occidentale, le savoir de ses propriétés perverses était un secret bien gardé, qu'il était impossible d'obtenir sans passer d'abord par toute une série de cérémonies mettant l'esprit à mal, et auxquelles peu de candidats à l'initiation pouvaient survivre.

Mêmes les savants ayant une connaissance exceptionnelle de la chimie humaine écartent la possibilité qu'il existe une substance capable à la fois de localiser et de manipuler les zones du cerveau où réside la peur. C'est pourquoi, mise à part une poignée de missionnaires et d'explorateurs revenus de ces contrées lointaines, ailleurs qu'en Afrique, peu de personnes sont capables d'identifier la Racine du Pied du Diable ou de comprendre ses effets.

Quand la racine n'est pas conservée dans un environnement humide, elle perd rapidement sa sève et devient sèche et cassante. C'est cependant sous cette forme fragile que sa toxicité naturelle est la plus forte et qu'on peut la broyer avec un simple pilon pour la réduire en une fine poudre brunâtre. Pour provoquer les terribles effets, il suffit d'administrer une dose de cette poudre, ce qui n'est guère difficile. Elle se dissout assez aisément dans la plupart des liquides, mais peut opacifier les boissons translucides. Une autre méthode tout aussi efficace consiste à empoisonner l'atmosphère en faisant brûler la racine dans un lieu fermé.

Quelle que soit la quantité absorbée, les effets se manifestent 1D6 rounds après l'ingestion de la substance. Si la victime rate un jet de CON x 2, elle perd 1D6 Points de Vie et 2D10 points de SAN à chaque round suivant. En cas d'injection ou d'administration par voie orale, on ne peut rien faire pour limiter l'intoxication ; les spores vont perdre naturellement tout pouvoir après 3D6 rounds, laissant un goût tenace dans la gorge.

Lorsque le poison est sous forme gazeuse, une victime qui réussit à garder ses esprits peut tenter d'aérer les lieux en ouvrant une porte ou une fenêtre, après quoi l'air de la pièce devient respirable en un round. Les émanations nocives n'ont pas d'aire d'effet substantiel dans un environnement ouvert.

Il existe une forte probabilité que la victime de la Racine du Pied du Diable soit atteinte de folie passagère ou permanente, et ne soit plus en mesure de réagir ou de se protéger des dommages subséquents. Les symptômes de cette folie sont très spécifiques : le regard de la victime devient fixe tandis que son esprit est arraché à la réalité pour être plongé dans un voyage horrifiant où des vassaux du mal prédisent avec frénésie la venue d'un visiteur indicible au seuil de l'esprit. Ses cheveux se dressent sur sa tête, tout son corps est pris de violentes convulsions. Elle éprouve un désir désespéré de hurler mais ne parvient à produire que des croassements, puis apparaît une écume blanche, abondamment mêlée de salive et de sueur, et qui s'écoule sans discontinuer de ses lèvres rigides.

Tout investigateur qui réussit un jet d'Occultisme découvre un incident qui n'a jamais été rendu public, concernant une scientifique d'un laboratoire de Buda. Pendant qu'elle examinait un échantillon d'une substance ayant une légère ressemblance avec la Radix Pedis Diaboli, elle y mit accidentellement le feu en la plaçant sous une puissante lentille. A cette occasion, elle eut beaucoup de chance, car dans la force de son délire, elle aéra cet environnement toxique en brisant une fenêtre avant que le poison agisse complètement.

Le sol porte des symboles identiques à ceux de la cave des Crosswell. Les investigateurs qui connaissant le sortilège *Création de Portail* devraient reconnaître une porte magique prête à fonctionner, mais pour lequel il faut malgré tout accomplir les gestes qui l'activent en se tenant dessus. Toute personne qui fait le déplacement se retrouve dans une cellule de la prison de Dartmoor en compagnie de Graham Billington.

La chambre

Jeremy Steadman vivait, mangeait et dormait dans ce lieu offrant aussi peu d'intérêt que de personnalité. Chaque fois que Crosswell venait au phare afin de travailler sur la formule de l'*Élixir de Détachement*, le gardien restait le plus loin possible de son invité maussade.

Les deux hommes ne se voyaient jamais en dehors car Steadman ne fréquentait pas l'église. Il avait remarqué que Crosswell se montrait de plus en plus distant et ombrageux. Nyogtha affermissant son emprise sur l'esprit de celui-ci, Steadman commença à s'effrayer des transformations qu'il notait chez son hôte qui était au départ fort sympathique, mais il ne put se résoudre de lui demander de partir.

Un lit de camp défait occupe presque toute la surface disponible, le matelas et les couvertures sont vieux et usés ; il est accompagné d'une solide malle en bois de couleur claire, ornée de ferrures de cuivre décoratives.

Elle contient les effets personnels de l'ancien gardien : des photographies familiales jaunies et fragiles, des pull-overs ainsi qu'un vieil uniforme d'officier de marine.

La salle de maintenance

Cette pièce servait exclusivement à entreposer les importantes réserves destinées à maintenir le bon fonctionnement du phare ; c'est en fait une réserve à usage général. Sur des tables basses, divers aliments sont enveloppés de papier marron, une tomme fraîche, des pains longs et un vaste assortiment de légumes. Dans une vieille armoire, des outils, des vitres de rechange, des mèches et des lentilles sont rangés dans des boîtes.

L'escalier mène au sommet du phare, où un petit local vitré protège le projecteur central. Une porte dans la paroi de verre ouvre sur la balustrade, protégée par un garde-corps en fer. Le docteur Jones trébuche et glisse sur la grille glacée, mais sans se faire de mal.

Crosswell ne s'est pas immiscé dans la bonne marche du phare, car il ne voulait pas attirer l'attention des navires qui s'aventurent parfois dans ces eaux traîtresses. Steadman ayant disparu, son assassin ne pourra maintenir un éclairage régulier. Les marins ne tarderont pas à signaler l'absence de ce repère ; le village sera alors envahi par les représentants des autorités. Les investigateurs devraient à ce moment-là en être déjà loin. S'ils se retrouvent impliqués dans l'enquête, le Gardien (non, pas celui du phare) devra improviser.

Le phare est alimenté par seize brûleurs centraux à pétrole, associés à un système plutôt ancien de lentilles prismatiques assemblées dans un lit circulaire de ciment. Le faisceau de lumière est au départ de la largeur d'un crayon et peut pivoter sur 360° autour de son axe vertical. Il est orienté selon un angle d'environ quarante-cinq degrés. Les investigateurs ont 20 % de chances de repérer un Profond par tranche de cinq minutes passées à examiner l'eau.

S'ils décident d'orienter la lumière vers la Durdle Door, ils apercevront Howard Crosswell qui avance avec hâte à bord d'un petit canot à rames. Arrivé sous la porte, il remue les bras d'une manière particulière.

La prison de Dartmoor

La construction par des prisonniers français de cette prison date des guerres napoléoniennes, en 1815. Une porte magique la relie au phare Steadman et doit permettre à Howard Crosswell de faire sortir son vieil ami.

Quand Crosswell lut l'article relatant comment Graham Billington avait assassiné six personnes de sang-froid, il se rendit immédiatement à la prison de Dartmoor afin d'entendre la version exacte des faits. C'est ainsi qu'il apprit que les victimes étaient des adorateurs de Cthulhu.

Billington était convaincu qu'il rendait ainsi justice au monde ; il exécuta son sanglant massacre au moment où ils

commençaient leurs actions blasphématoires d'adoration divine.

Lors de leur première entrevue, Crosswell avait encore toute sa raison. Après ses premiers changements, il rendit plusieurs fois visite à Graham Billington en l'espace de quatre semaines. Ils discutèrent des conditions nécessaires pour créer une porte dimensionnelle donnant dans la cellule, de même nature que celle présente dans la maison de Davenham.

Les deux hommes n'avaient pas fixé un jour précis pour l'évasion, mais ils étaient d'accord pour ne pas précipiter les choses et ne pas éveiller trop de soupçons. Graham Billington s'attend à voir son libérateur apparaître entre 22 heures et 4 heures du matin, un jour de cette semaine.

Nyogtha a toutefois orienté Crosswell vers un problème plus urgent, la récupération de la Statuette d'Émeraude ; à moins d'une intervention des investigateurs, Graham Billington va passer le reste de sa vie derrière les barreaux.

Une nouvelle fois, il est difficile d'expliquer la tolérance de Nyogtha pour le comportement décalé de son esclave. On peut penser qu'il a ses raisons de le laisser chercher à libérer cet individu apparemment insignifiant.

Le Grand Ancien a peut-être considéré à leur juste valeur les limites physiques et mentales de Crosswell et a déjà prévu le moment où il ne lui serait plus utile. Nyogtha pourrait apprécier la perspective de faire de Graham une nouvelle marionnette ou un nouvel hôte.

Car c'est bien le Grand Ancien qui a empêché que Crosswell se serve de Durdle Door pour ce projet ; les quantités d'eau qui auraient été emportées dans la prison auraient sans doute fait plus qu'éveiller les soupçons.

Informations destinées aux joueurs

Des sanglots lointains retentissent dans l'obscurité presque totale ; votre vision s'adapte lentement à cet environnement confiné. La pièce paraît faire trois mètres de côté. Un lit se trouve à l'opposé.

Une silhouette s'assied brusquement, certainement à cause de votre apparition inattendue. L'énorme porte couverte de plaques de fer constitue la seule autre particularité de cette cellule de prison.

L'individu s'est complètement relevé sur son lit ; il se frotte les yeux et tente désespérément de percer les ténèbres. Sa voix est étouffée et chevrotante :

« Howard ? C'est bien toi, Howard ? »

Informations réservées au Gardien

Les investigateurs peuvent réemprunter la porte magique quand ils veulent, mais s'ils se montrent curieux ou ne bougent pas après avoir été interpellés, Billington est rapidement pris de soupçons et se dirige vers les intrus. Dès qu'il approche, les investigateurs remarquent, avec un jet réussi de Trouver Objet Caché, qu'il tient fermement un petit objet métallique dans la main gauche, une cuillère qu'il a volée à la cantine.

Une relation amicale et positive s'est progressivement établie sur plusieurs années entre Howard Crosswell et Graham Billington, même s'ils n'avaient pas les mêmes raisons de maintenir ce contact. Alors que la quête du premier pour acquérir la connaissance provenait d'un objectif strictement personnel, le deuxième avait pour seul but de faire disparaître les différents cultes d'adoration blasphématoire.

Ces attitudes conflictuelles provoquèrent des tensions entre eux, et ils finirent par cesser de se rencontrer. Cependant, quand Crosswell rendit visite à Billington à la prison, en tant qu'homme de dieu, celui-ci se laissa convaincre sans trop de peine que son ami avait abouti aux mêmes conclusions concernant les pratiques diaboliques ; il était même impatient de travailler avec lui après son évasion.

Si Graham avait su qu'il était complice des machinations de Nyogtha, il n'aurait certainement pas accepté son aide ; il aurait même sans doute cherché à le tuer.

Les investigateurs peuvent régler cet affrontement initial en expliquant qu'ils ont été envoyés par Crosswell. Une telle discussion ne peut s'accomplir qu'avec la réussite d'un jet de Baratin. Graham Billington est présenté plus précisément en page suivante.

Semer les investigateurs

Nyogtha considère que Howard Crosswell est désormais un pion inutile et a lancé le processus long et douloureux qui va le dépouiller de la moindre particule de raison. Les investigateurs risquent d'être momentanément troublés par le comportement étrange de celui-ci, et encore plus confus sur les agissements de son horrible maître.

Crosswell avait vu les PJ arriver sous la Durdle Door depuis la vieille grotte des contrebandiers où il conservait une petite embarcation. Il avait retrouvé la bague mais ne pouvait s'expliquer comment il l'avait perdue. Il était sur le point de mettre son bateau à l'eau et dut attendre une autre occasion, pour bénéficier de l'obscurité totale. Il se dirige alors vers l'arche de pierre.

Les investigateurs ne pourront suivre son bateau qu'après l'avoir épié depuis le haut du phare. S'ils se trouvent en un autre lieu d'où il leur est possible de voir Durdle Door, ils doivent réussir un jet de Trouver Objet Caché.

Quelle que soit leur rapidité d'action, ils ne peuvent atteindre le bord de l'eau sans perdre Crosswell de vue. La marée commence à tourner ; les eaux sont à leur niveau le plus haut et le plus dangereux. Le Gardien peut souligner ce point en leur accordant un jet d'Idée.

Seuls de solides nageurs sont en mesure de suivre le fuyard à travers l'arche, à moins d'être particulièrement débrouillards et de s'être préparés à cette éventualité. Les eaux sont dangereuses parce qu'elles sont hautes, mais elles sont loin d'être déchaînées.

Informations destinées aux joueurs

Dès que vous vous retrouvez sous l'ombre de la Durdle Door, vous êtes soumis à une expérience instantanée, aussi étonnamment irréelle que la précédente. La cave de la maison Crosswell est envahie par la marée. Tout en vous efforçant d'empêcher le liquide salée de pénétrer dans vos poumons, vous regardez dans l'eau opaque en direction de la lumière qui filtre au travers des planches, faisant ressembler la surface à une cage. Au-dessus de vous, vous distinguez la forme du petit bateau collé au plafond par la pression de l'eau.

Informations réservées au Gardien

Howard Crosswell ne peut pas bouger car son bateau est comprimé contre le plafond de la cave. Il n'a pas eu le temps de retenir assez d'oxygène dans ses poumons et va se noyer ou suffoquer en cinq rounds. Peter se refuse à ouvrir la trappe malgré les cris de son père et provoque indirectement sa mort.

De même, quand les investigateurs atteignent l'ouverture et s'aperçoivent qu'elle est verrouillée, leurs tambourinements frénétiques et leurs suppliques assourdies restent sans réponse.

C'est le moment d'appliquer les règles concernant la noyade ; il n'est pas possible de repartir en Angleterre par le Portail. Le temps qu'il faut pour recharger son énergie est supérieur à celui que met un sorcier affolé pour se noyer. La trappe et le plancher, complètement rénovés, sont très résistants.

Deux investigateurs peuvent unir leurs forces et l'opposer à la FOR de 24 du battant sur la table de résistance. S'ils réussissent leur tirage avant de se noyer, ils passent à travers et découvrent Peter en larmes, juste devant eux.

Conclusion de ce chapitre

Cette nouvelle épreuve a fait régresser Peter qui est dans le même état psychologique que dix ans plus tôt. Après une heure de psychanalyse, le médecin arrive à communiquer avec lui. D'après son diagnostic, il ne lui faudra que quelques semaines pour se remettre de son état de choc. Dans son propre intérêt, le jeune homme sera confié aux soins du personnel de l'asile d'Arkham. Le docteur Jones a décidé d'accompagner pendant ce temps les investigateurs en Palestine, puisque la carte découverte dans les ruines de la maison de Jonathan Moore devrait les inciter à faire ce voyage.

Si l'un des PJ pense à établir son propre diagnostique sur Peter Crosswell, un jet réussi de Psychologie permet de déterminer que le médecin a sensiblement sous-estimé le temps qu'il faudra au jeune homme pour guérir.

Howard Crosswell pourrait survivre à sa tombe aquatique par un heureux concours de circonstance ; il passera alors le reste de sa vie à l'asile, réduit à l'état de zombie, car son cas est désespéré. Dans la poche de sa chemise, les investigateurs peuvent découvrir une bague en or ornée d'un diamant rose et froid ; c'est un des fragments du Cristal des Anciens.

Après l'avoir eu dix ans en sa possession, ignorant toujours les pouvoirs erratiques de son anneau, Howard s'est entêté à lui faire franchir des portes magiques telles que celle de la Durdle Door. Le plus ironique, c'est que la bague s'est déjà réinstallée à son emplacement le plus stable de la semaine passée : dans la poche de la chemise de Crosswell !

Que les investigateurs soient présents ou non, deux jours plus tard, tout Boston pleure son explorateur préféré, le professeur Jonathan Moore. Sa mort atroce a été récemment rendue publique.

Caractéristiques des personnages principaux

HOWARD CROSSWELL

FOR 9 CON 9 TAI 13 INT 18 POU 18
DEX 9 APP 10 ÉDU 19 SAN 0 Points de Vie : 11
Points de Magie : 18



Howard Crosswell

Compétences : Anthropologie 70 %, Archéologie 87 %, Chimie 81 %, Discussion 21 %, Droit 61 %, Histoire 83 %, Trouver Objet Caché 47 %, *Mythe de Cthulhu 55 %*

Armes : Coup de Poing 26 %, 1D3.

Sorts Connus : Invoquer/Contrôler un Shoggoth, Appeler Nyogtha, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Créer un Portail, Signe des Anciens, Contacter un Profond.

Informations destinées aux joueurs

Howard Crosswell a les traits tirés et un visage blême ; il commence à faire plus que son âge. Il est vêtu d'un froc noir moulant et ses cheveux fins, que le temps a blanchis, lui arrivent aux épaules et recouvrent son col. Ses sombres yeux tombants sont entourés de cernes rouges, donnant l'impression qu'il n'a pas dormi depuis longtemps. Malgré cette allure plutôt sinistre, dès qu'il se met à parler, il semble devenir un homme éduqué ayant la moitié de son âge et plus que capable d'afficher un occasionnel sourire appréciateur. Il écoute patiemment les investigateurs qui s'adressent à lui et reste apparemment calme et compréhensif même devant la plus sérieuse des impolitesses.

Informations réservées au Gardien

Howard Crosswell est un individu naturellement curieux. La meilleure illustration de ce caractère est bien sûr son intérêt, depuis plus d'une décennie, pour la connaissance du Mythe de Cthulhu, qui est présenté dans le *Préliminaire*. Après les difficultés rencontrées en Nouvelle-Zélande, il a été intrigué jusqu'au point de l'obsession par ce savoir obscur. A cette époque, il apprit beaucoup auprès de Jonathan Moore, qui était lui-même assez bien informé sur ces affaires indicibles. Lorsque Jonathan refusa poliment d'alimenter plus l'enthousiasme diabolique de Howard, ce dernier fut contraint de rechercher de nouvelles sources de références étranges. Il se rendit à New York où il rencontra un certain Graham Billington durant la première semaine de mars 1917.

A peine moins de dix ans après être devenu le prêtre en titre de Tearnmouth, Howard a fini par retrouver lentement sa raison. Cependant, après les manipulations maudites de Nyogtha, il sera parti bien trop loin pour qu'on puisse espérer une deuxième guérison.

GRAHAM BILLINGTON

FOR 16 CON 17 TAI 13 INT 15 POU 12
DEX 15 APP 7 ÉDU 10 SAN 65 Points de Vie : 15
Points de Magie : 12

Armes : Coup de Poing 70 %, 1D3 + 1D6 ;
Revolver cal. 38 70 %, 1D10.



Graham Billington

Compétences : Conduire une Automobile 40 %, Écouter 82 %, Électricité 46 %, Esquiver 50 %, Grimper 80 %, Nager 90 %, Premiers Soins 38 %, Sauter 90 %, Suivre une Piste 75 %, Trouver Objet Caché 83 %, *Mythe de Cthulhu 26 %.*

Informations destinées aux joueurs

La première impression que donne l'expression des yeux incroyablement grands au milieu de ce visage ridé est qu'il s'agit d'un individu d'une extrême sensibilité nerveuse. Toutefois, sa perception constante suggère qu'il remarque pratiquement tout dans les moindres détails. Graham parle d'une voix rauque ; il est facile de supposer que cela est en rapport avec sa mâchoire nettement atrophiée. Il paraît rarement à son aise, garde en permanence les yeux rivés sol ; quand il regarde les gens, c'est du coin de l'œil, de manière soupçonneuse. Cela peut entraîner, au départ, des problèmes de communication et il est parfois difficile de s'entendre avec lui. En se fiant à son allure générale, les investigateurs pourraient croire, à tort, qu'il est d'origine orientale. Il ne leur fera jamais part de son histoire personnelle, ou alors à contrecœur. Toutefois, dans des circonstances imprévisibles, il pourrait se confier à quelqu'un et lui raconter son passé.

Informations réservées au Gardien

Cet homme a acquis très tôt une grande haine pour tous ceux qui suivent les machinations des Grands Anciens. A l'âge de la puberté, il fut retiré de l'orphelinat où il vivait et placé dans un hôpital de Londres. Là, un membre peu scrupuleux du personnel médical reconnut ses yeux globuleux et ses curieuses maladies cutanées comme étant les maux héréditaires courants parmi les descendants de la ville d'Innsmouth, dans le Massachusetts. Graham fut enlevé de l'hôpital et impliqué dans des rituels écœurants qu'il n'est pas possible de citer. Des mois plus tard, il mit fin à cette période d'adoration torturante en abattant l'ensemble du groupe sadique. Ce geste, et d'autres actes de vengeance, lui apporta la force dont il avait besoin pour surmonter son mal héréditaire durant les vingt années suivantes.

Ses colères aveugles prennent parfois le pas sur la raison, mais les investigateurs ne devraient pas avoir de mal à l'amener à croire aux récentes activités qui se sont déroulées à Tearnmouth. Après tout, les preuves en sont nombreuses. Enfin, il insistera pour prendre une part active à la lutte contre la moindre suggestion du mal. Graham Billington est un individu dont il faut se méfier.



Chapitre trois : La mer Morte

Les préparatifs

Découlant de la découverte de la carte dans le domicile dévasté du professeur Moore (voir page 39), les activités de ce chapitre se déroulent en Palestine et permettront peut-être de retrouver la Statuette d'Émeraude tant convoitée. Si les investigateurs décident de partir immédiatement sans se préoccuper de traduire les hiéroglyphes figurant au verso de la carte, ce voyage sera improductif et risquera d'apporter des retards insupportables à l'action. Pour éviter que cela se produise, le Gardien devra peut-être les guider tout en leur laissant la liberté de leurs propres décisions.

Quelle que soit la façon dont ils obtiennent la traduction (référence ♥), ils se rendent compte que bien que les hiéroglyphes soient effectivement égyptiens, la forme unique des caractères ne permet pas d'en définir l'origine exacte ; ils ont découvert un dialecte encore inconnu.

Le contenu, lisible dans sa quasi-totalité, possède une qualité poétique obsédante et un style graphique que l'on retrouve dans certains écrits populaires chinois et arabes. Un universitaire extérieur au groupe qui l'étudierait supposera qu'il s'agit d'une farce ou d'un exercice de style dû à la main de Jonathan Moore. Le texte ne possède pas la moindre ressemblance avec celui découvert dans la cave des Crosswell, si ce n'est, peut-être, certaines similitudes dans la qualité des dessins.

Le voyage

En cette occasion, il est difficile de faire appel aux services de transport aérien. Les compagnies contactées en vue de louer un aéroplane signalent d'ailleurs qu'un vapeur arrivera à destination bien avant qu'un seul appareil soit disponible.





Je suis passé hier sur la table des Anciens, je suis Ceux du Peuple-Vivant, le gardien de la première porte, et donc aveugle à ma liberté ou à mon devoir envers l'empire (monde). Je possède ainsi le titre de Seigneur de l'Éternité, et véritablement n'ai jamais connu ni ne connaîtrais un nom, une signification ou une existence.

Celui qui flamboie dans les Eaux Célestes est le gardien de la deuxième porte ; le Grand Ancien qui crée sa propre lumière. Son souffle ardent balaye les visages de ceux dont les cœurs vont à notre encontre. Il est feu, l'incendiaire, le fils d'une flamme, à qui fut remise sa tête après qu'elle eut été tranchée. Ma caverne est ouverte, les esprits tombent dans les ténèbres. Salut à toi, Splendeur des Étoiles, et au peuple-soleil de Fomalhaut.

Vole comme l'hirondelle ; car n'importe quel dieu, n'importe quel mort, qui ne va pas se pourlécher les babines sur lui en ce jour, tombera dans les profondeurs de l'orge de fer, dans laquelle repose le gardien de la troisième porte. Il est le Champ de Joncs à la hauteur infinie.

Le gardien de la quatrième porte est le père des serpents, celui qui vit sur les serpents. Lui qui a le regard acéré, qui les coupe de sorte que seul le serpent passe. Comme pour le Monticule des Esprits, dont les visages ne sont jamais baissés, ses serviteurs sont les Lanceurs de Couteaux à côté desquels les hommes ne peuvent passer.

Le gardien de la cinquième porte est le puissant changeur de visage, celui qui règne puis se baigne et boit dans leurs entrailles. Offrez au grand Cthulhu vos pierres précieuses et dix-sept fûts de vin, dix champs et demi d'orge et l'Encens de Yuggoth, ou bien couvrez-vous la face car sa présence est terrible, sa magie puissante et ses yeux en profitent. L'éternité sans limite lui est accordée, car il est l'Héritier de l'Éternité, à qui l'immortalité fut donnée pour ses marées d'un million d'années.

Le traître Nyogtha est prisonnier de lui-même, son visage impitoyable repousse l'agresseur. La Chose Qui Ne Devrait Pas Être, lui dont le visage inversé compte de multiples formes, qui dévore la corruption de ses parties postérieures.

Une traversée de quatre semaines va mener les investigateurs de Boston à Alexandrie, en Égypte, sur le vapeur *Europa*. Le temps est assez rude d'un bout à l'autre et la veille de l'arrivée au port, la tempête se lève comme si Neptune en personne voulait mettre à l'épreuve les audacieux qui s'aventurent dans des conditions si précaires au cœur de son royaume aquatique. L'équipage égyptien considérera favorablement les voyageurs qui participent à la lutte pour maintenir le navire loin des nombreux rochers voraces.

Durant le voyage, le docteur Jones semble continuellement malade et se plaint de ne pas pouvoir dormir suffisamment. La dernière semaine, il reste confiné dans sa cabine.

À peine arrivés dans le port d'Alexandrie, les investigateurs trouvent un ferry partant vers le nord, qui suit la côte palestinienne durant une journée jusqu'à Jaffa, point de départ idéal pour traverser les terres désolées jusqu'au principal site indiqué sur leur carte, l'antique cité de Jéricho. Jaffa est une bourgade suffisamment importante pour leur permettre de se reposer confortablement et d'acheter ce dont ils auront besoin pour la suite de leur route, avant d'entamer leur quête ardue.

Jaffa

Autrefois connu sous le nom de Joppa, l'attrayant port de Jaffa est construit sur la terre qui s'avance dans la Méditerranée. Cette ville, qui était encore il y a peu sous le joug turc (un aphorisme pour le grand Empire Ottoman), est actuellement sous la protection du gouvernement britannique, *dans l'intérêt de la population*. Sur la place du marché, en plus des dialectes locaux, on peut entendre parler arabe et hébreu, ainsi que des bribes de grec et d'italien, deux langues introduites par les communautés maritimes.

A ce carrefour des forces mondiales, les intrigues politiques des différentes puissances impériales ont également apposé leur marque sur les langues représentées ; c'est ainsi que les marchands les plus astucieux ont également adopté le turc, l'allemand et, plus tard, le français et l'anglais.

Les visiteurs ne manquent pas d'apercevoir des bêtes qui, ayant quitté les quartiers fermiers extérieurs ou les stands du marché, errent dans les rues pleines de poussière et de gens frénétiques. Ces animaux sont généralement solitaires, par exemple un bouc perdu, mais il est possible de tomber sur un groupe désorganisé de poulets.

Si les investigateurs tuent un de ces animaux, que ce soit par accident ou pour se nourrir, et qu'ils laissent la moindre preuve indiscutable de leur méfait, la communauté se rassemblera afin de s'assurer que le responsable est bien présenté à leur justice, impitoyable pour cette atteinte déshonorante à la propriété légitime d'un tiers.

Un investigateur qui possède une éducation chrétienne se rappellera, avec un jet réussi d'ÉDU x 3, que la cité de Joppa était le lieu où l'apôtre Simon Pierre tomba en transe et reçu le premier l'ordre divin d'abattre et de manger des animaux impurs.

La population

L'aspect cosmopolite des habitants de la cité peut masquer les codes moraux scrupuleux qui régissent cette région. Les gens du désert jugent rapidement et précisément les caractères, car ils savent qu'en faisant confiance à un homme fourbe ou faible de caractère dans un environnement aussi hostile, c'est leur propre vie qu'ils mettent en jeu ; comme ils révisent rarement ces jugements, réalisés dans les premières minutes de la rencontre, il est important de faire tout de suite bonne impression. Les Arabes sont prêts à conclure des affaires avec n'importe qui, mais ils ne feront aucune concession, ils n'apporteront aucune aide à ceux qu'ils ne respectent pas. L'honneur d'un homme est considéré comme son bien le plus précieux (on ne peut faire confiance aux femmes, considérées comme trop faibles et influençables pour veiller sur elles-mêmes). Toute atteinte portée à l'honneur d'un homme peut avoir les conséquences les plus dramatiques.

Souvent, les gens s'attendent à ce que les étrangers s'en remettent complètement à leur hôte arabe. Ce dernier interprète les réticences comme une insulte car il est tenu par un code oral de l'hospitalité de veiller à ce qu'il ne leur arrive rien. (Si l'étranger a déjà été jugé comme étant un être indigne de respect, un imbécile ou un charlatan, la coutume tolère parfaitement que l'on prenne avantage de cette vulnérabilité.)

La quantité de nourriture qu'un invité consomme en compagnie de son hôte est une simple mesure du respect qu'il a pour lui. (Dans le désert, rien ne doit être gaspillé ; toutes les parties d'un animal, œil, cervelle, cartilage, les moindres organes, sont considérées comme des mets délicats — les voyageurs aguerris apprennent rapidement que le mieux est de ne pas poser de questions et de manger jusqu'à visiblement n'en plus pouvoir.)

Tous ceux qui s'expriment en anglais sont considérés avec une suspicion compréhensible à cette époque. En échange de promesses d'indépendance politique, les tribus de cette région se sont associées pour renverser l'Empire Ottoman et donc contribuer à la défaite de l'alliance turco-germanique de la grande guerre. Pour bien des familles, la décision de chasser un empire islamique et de soutenir des intérêts anglais et américains fut douloureuse à prendre, mais les promesses qu'ils reçurent les tentèrent, et l'on pouvait certainement compter sur les Britanniques pour tenir leurs engagements ! Il apparaît maintenant que les Anglais, qui n'ont aucune intention de lui accorder son autonomie, ont roulé le peuple palestinien qui a sacrifié des pères, des maris, des fils et des frères dans cette lutte.

Malversation

Nyogtha a maintenant une solide emprise sur le docteur Jones. Celui-ci suggère discrètement aux investigateurs qu'il

serait beaucoup plus sûr que chacun d'eux conserve un exemplaire de la carte. S'il ne parvient pas à les convaincre, il s'arrange pour en voler une copie pendant qu'ils dorment ou qu'ils font des achats. Lorsque le groupe se rassemble avant le départ, le médecin manque à l'appel.

Si les PJ ne possèdent pas de reproduction de la carte originale et qu'elle leur est volée, ils risquent de perdre tout espoir d'arriver au terme de leur quête. Ce n'est cependant rien de plus qu'un simple diagramme de la route à suivre et ils l'ont certainement assez étudié pour se souvenir des principaux éléments : la ville de Jéricho, la Rivière du Feu Ardent, qui débouche au milieu de la rive ouest de la mer Morte, et la Très Haute Montagne, désignée par un crâne sur la carte, où la rivière prend sa source. Les investigateurs chérissent sans doute trop le papyrus jauni, lui accordant une valeur inestimable, ou pensant qu'il détient une signification magique cachée dont l'importance leur apparaîtra ultérieurement, mais seul importe le texte inscrit sur le verso dans cette langue étrange ; tant qu'ils en détiennent la traduction, tout va bien.

Si Jones n'a pas d'occasion de s'éclipser discrètement, pour quelque raison que ce soit, la scène suivante, *Agitation sur le marché*, se produit de sorte que le Gardien puisse organiser sa fuite. Bien qu'il soit un esclave de Nyogtha, comme le fut Howard Crosswell avant lui, et qu'il ait subi certaines transformations inquiétantes, ses caractéristiques de jeu ne diffèrent pas encore de manière sensible de celles indiquées dans le premier chapitre. Il va progressivement perdre de son allure et de son charme. Plus tard, il lui arrivera d'entrer violemment en conflit avec les investigateurs ; de légères modifications seront alors indiquées aux moments appropriés.

Agitation sur le marché

Jones n'a pas de mal à provoquer une diversion qui lui permettra d'abandonner les investigateurs alors qu'ils parcourent la ville afin de réunir le matériel nécessaire pour le voyage. Il lui suffit de critiquer la qualité des oranges aimablement proposées par Hayel Khalid, un marchand installé pour la journée sur le marché de Jaffa. A la grande surprise de tous les témoins, le psychanalyste recrache avec dégoût le fruit sur le commerçant. Après un bref instant de stupéfaction, ce dernier se précipite sur le malotru et trébuche sur son étalage. Ses confrères prennent également à partie tous les investigateurs mâles qui accompagnent visiblement Jones ; chacun d'eux est provoqué par un individu impatient de venger l'honneur bafoué de Khalid.

LE VENDEUR D'ORANGES

FOR 14	CON 11	TAI 12	INT 12	POU 9
DEX 13	ÉDU 3	SAN 45	Points de Vie : 13	
Points de Magie : 9				

Armes : Coup de Poing 65 %, 1D3 + 1D4 ; Lancer d'oranges 47 %, 1D4.

Compétences : Arabe 90 %, Éloquence 48 %, Marchandage 75 %, Turc 80 %.

Les caractéristiques qui précèdent sont celles de Hayel Khalid mais sont applicables à ses confrères avec peu ou pas de modifications. Le Gardien a le choix entre planifier soigneusement cette rencontre ou se contenter d'en faire une simple échauffourée. Aucun des marchands ne veut être considéré comme un meurtrier pour une dispute aussi minime ; à moins d'y être contraints, ils n'emploieront pas d'autre arme que leurs poings.

Les investigateurs parviendront à échapper à toute cette agitation s'ils se montrent assez inventifs pour user à leur avantage des divers éléments de l'environnement immédiat. Les marchands cessent les hostilités à l'arrivée des autorités *(voir plus loin : L'Interprète)*.

Un visage dans la foule

Pendant que les PJ sont en pleine bagarre, l'un d'eux pourrait entrevoir une silhouette suspecte habillée de noir, qui assiste au spectacle depuis l'entrée d'un bâtiment voisin.

Jonathan Moore est arrivé sur place deux jours avant les investigateurs. Il a récemment obtenu des informations sur un culte, connu sous le nom de *Ceux du Peuple-Vivant*, qu'il croit (à tort) responsable des attentats violents perpétrés contre lui parce qu'il a profané leur territoire sacré au cours des semaines passées.

Il porte la djellaba locale et un keffieh sur la tête afin de passer inaperçu, car il a appris que la ville abrite un grand nombre de représentants de ce culte. Il ne tient pas à ce que sa présence soit dévoilée, aussi attendra-t-il que les investigateurs se soient enfoncés dans le désert pour entrer en contact avec eux.

L'interprète

Voici le moment de présenter au groupe une personne possédant des compétences sociales et des talents de linguiste, du nom de Heidi von Rheinberg ; une description plus complète



figure page 72. Elle intervient durant la bagarre sur le marché, dont elle parvient à prendre le contrôle, expliquant aux forces de l'ordre (occupées à dégager la foule) qu'il s'agit là d'un malentendu anodin dû à l'ignorance des étrangers.

Elle sait comment leur éviter la prison grâce au Baratin et à un discret échange d'argent ; le premier pour satisfaire l'honneur des gardes (en rehaussant leur faible autorité), le second pour satisfaire leur avidité. La milice est rapidement mise de bonne humeur et s'en va après avoir brièvement réprimandé les marchands abasourdis pour leur manque de courtoisie.

C'est ainsi qu'elle pourra gagner la confiance et le respect des investigateurs. Il est évident qu'elle représente un atout majeur si elle vient renforcer le groupe de voyageurs. Elle n'offrira cependant pas gratuitement ses talents d'intermédiaire et de guide ; ses tarifs figurent dans sa description complète.

Nous considérons pour la suite de l'aventure que les PJ acceptent ses services ; dans le cas contraire, lors des situations critiques, le Gardien devra s'arranger pour qu'un des personnages assume son rôle (le groupe peut simplement préférer engager un autre guide).

C'est à ce stade que certains remarquent l'évidente disparition du docteur Jones.

Les préparatifs du voyage

Il est inconcevable de tenter de traverser le désert sans faire appel à quelqu'un familier avec le terrain. Voici une nouvelle occasion de présenter Heidi von Rheinberg (voir plus avant l'importance du rôle qu'elle peut avoir). La route du désert entraîne rapidement les investigateurs au-delà des petits villages traversés. Pour survivre à cette région inhospitalière, ils doivent se préparer et s'équiper pour une traversée du désert épuisante de deux ou trois semaines jusqu'à Jéricho. Il leur arrivera parfois de rencontrer quelques campements, mais des explorateurs expérimentés prévoiront assez de provisions pour tout le trajet.

Heidi von Rheinberg peut les aider à louer ou à acheter les chameaux et l'équipement nécessaire. Ils rencontrent à cette occasion des marchands qui ont récemment conclu des affaires avec un autre Américain. Il correspond à la description du docteur Jones et a engagé les frères Sharif, quatre mercenaires impitoyables. Des questions plus insistantes accompagnées d'un jet réussi d'Éloquence ou de Baratin (-20 %) permet de découvrir que, selon la rumeur, ces frères Sharif appartiendraient à un culte secret et blasphématoire, et que les marchands sont très inquiets pour la sécurité de leur ami. Les investigateurs peuvent également laisser leur interprète se charger des tractations pour toutes leurs acquisitions.

Dans cette partie du monde toutes les armes ne sont pas forcément disponibles. Le Gardien peut également aider les investigateurs à acquérir des munitions plus évoluées auprès d'importateurs peu scrupuleux, mais pour des prix ridiculement prohibitifs.

L'équipe aura besoin de plusieurs chameaux (des créatures à l'odeur puissante, environnées de mouches, pleines de puces et avec une grosse bosse au seul endroit où on peut s'asseoir).

Ceux qui n'ont jamais chevauché ces vaisseaux du désert devront réussir à Monter à Cheval (-25 %) dans les situations critiques pour simplement en garder le contrôle. Le Gardien se reportera à la description des chevaux pour déterminer le comportement des chameaux (livre de règles, 5° édition page 129).

Le désert

Informations destinées aux joueurs

A l'heure de votre départ, le temps est toujours à la tempête, ce qui est inhabituel ; la piste que vous suivez traverse une région agricole. Des troupeaux où se mêlent moutons et chèvres paissent en toute liberté sur les terres riches tout autour de la ville. Après une demi-journée, le terrain devient progressivement aride, les seuls signes de vie proviennent des lézards, scorpions et serpents qui s'agitent au pied des rochers pour éviter le piétinement de vos montures. Le sol n'est pas totalement stérile. Bien qu'il soit uniformément plat et inculte, des herbes sèches et des broussailles jaillissent parmi les roches et le sable doré.

Durant la première nuit, un coup de tonnerre trouble le campement. Heidi von Rheinberg vous explique que vous avez choisi pour voyager la première semaine depuis trois ans où de telles tempêtes de sable troublent la région. Certaines des tribus nomades les plus endurcies ont même cherché abri dans les villes locales.

Le tonnerre reste lointain jusqu'au lever du soleil. La lumière matinale transperce les ténèbres lourdes et humides et vous vous réveillez dans un brouillard chargé de poussière.

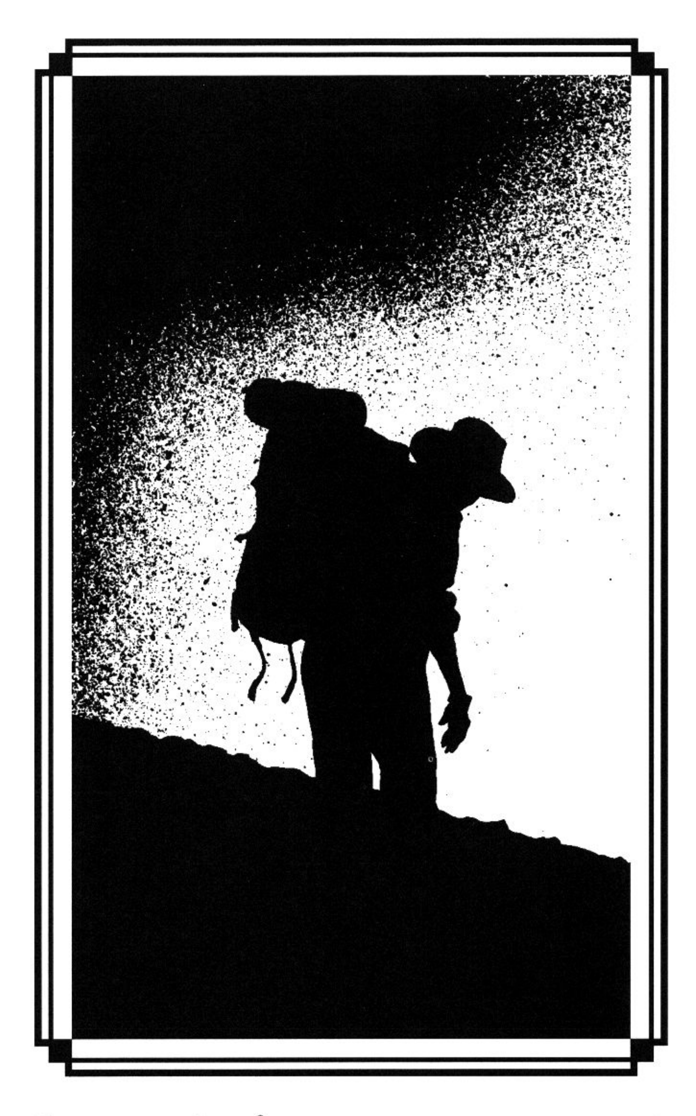
Le cinquième soir, vous rencontrez un groupe de marchands aux vêtements colorés et éclatants. Ils se rendent à Jaffa afin de vendre leurs tapis merveilleusement réalisés, qui proviennent d'une lointaine culture, au-delà des étendues désertiques et des gorges montagneuses profondes.

Les tapis sont répartis sur les selles de plusieurs chameaux qui suivent la caravane. Les voyageurs font un large détour pour contourner votre groupe, et Heidi von Rheinberg explique que c'est ainsi dans le désert que l'on évite la confrontation avec des étrangers et qu'il n'y a là aucun manque de respect vis-à-vis d'eux.

La semaine suivante est ennuyeuse et se passe sans incident. La nourriture ne pose aucun problème car le terrain offre suffisamment de fruits pour regarnir les provisions. Dans les parties les plus élevées, il vous arrive de découvrir du givre au réveil et, en une brève occasion, de subir une rafale de neige.

Cependant, après douze jours dans le désert, le soleil qui frappe le terrain découvert devient pratiquement insupportable.





Le sanctuaire

Informations destinées aux joueurs

Ce treizième jour de voyage à travers le désert n'a été qu'une longue tempête de sable continue mais peu violente. La nuit commence à tomber, mais vous pensez que vous atteindrez Jéricho demain.

Vos chameaux tentent avec lassitude de négocier une dune particulièrement élevée, et vous êtes tous contraints de mettre pied à terre pour mener vos bêtes le long de la pente traîtresse. Arrivés au sommet, vous apercevez une petite tour qui se découpe à l'horizon sur le ciel doré du soir. Durant les quelques minutes qu'il vous faut pour la rejoindre, le vent se transforme en une bise glacée et la nuit qui tombe assombrit le ciel ardent.

La construction circulaire semble être une mosquée d'environ vingt et un mètres de haut sur quatre mètres cinquante de large. Les murs de grès ont été polis par les attaques directes du vent, de la poussière et du sable. Une arche, orientée dans la direction d'où vous venez, est surmontée de fenêtres régulières à environ quinze à dix-huit mètres du sol.

Derrière l'entrée apparaît une cour totalement nue couverte de dalles fissurées. Des marches taillées directement dans les murs permettent d'accéder à une haute balustrade. Au centre de la cour, un mur d'un mètre vingt de haut formant un carré entoure un puits d'apparemment six mètres de profondeur *(en réalité de vingt et un, et il est à sec)*.

Les tuiles du toit élevé sont en bien piètre état ; le crépuscule filtre au travers de petits trous, ainsi que par l'entrée et les fenêtres. Malgré le délabrement général, de la mosquée émane une grande tranquillité ; c'est un excellent sanctuaire pour se protéger la nuit des vents cinglants du désert.

L'embuscade

Les conditions météorologiques font rapidement disparaître toute trace de pas, et le terrain qui encercle la tour est dur et broussailleux. Si les investigateurs décident et réussissent à Suivre une Piste dans ces parages, ils notent de vagues traces laissées par cinq ou six chameaux qui sont passés par là avec une certaine hâte sans faire de détour par la mosquée.

La troupe du docteur Jones, sur place depuis plusieurs heures, a volontairement laissé ces marques. Les chameaux et l'essentiel du matériel attendent derrière la dune suivante, et les hommes sont revenus vers la mosquée en dissimulant adroitement leurs traces. Jones, qui a maintenant perdu la raison, et ses guides, les dangereux frères Sharif, sont tapis, prêts à lancer l'embuscade, contre les murs des balcons de la cour intérieure.

Les caractéristiques des quatre frères sont similaires et indiquées ci-dessous. Les Gardiens souhaitant différencier ces individus ne devraient cependant pas apporter de modifications trop sensibles.

LES FRÈRES SHARIF

FOR 15	CON 17	TAI 13	INT 10	POU 10
DEX 16	ÉDU 2	SAN 30	Points de Vie : 16	
Points de Magie : 10				

Armes : Coup de Poing ou Couteau 70 %, 1D3 + 1D4.

Compétences : Discrétion 92 %, Écouter 85 %, Se Cacher 95 %, Suivre une Piste 90 %.

L'idéal serait que les adversaires apparaissent une fois que les investigateurs sont tous à l'intérieur de la mosquée. Ces derniers entendent alors une voix crier avec un fort accent arabe :

« Abandonnez toutes vos armes ou préparez-vous à mourir ! »

Les canons de plusieurs fusils apparaissent au-dessus de la balustrade. Si les investigateurs se rendent immédiatement, il ne leur sera fait aucun mal.

Il est possible que quelques instants plus tôt, un PJ particulièrement prudent ait demandé aux autres de ne plus faire de bruit. La réussite d'un jet d'Écouter permet alors d'entendre le bruit d'un fusil que l'on charge. Les arrivants, ainsi alertés, ont alors le temps de dégainer leurs armes et l'avantage de la première attaque, prenant par surprise le psychanalyste et ses sbires.

Ces hommes sont particulièrement bien dissimulés ; ils bénéficient d'un bonus de +10 % pour leurs tirs d'armes à feu, tandis que les investigateurs subissent une pénalité de -20 %. Si ceux-ci sont les attaquants, les quatre Arabes ouvrent immédiatement le feu sur eux.

A ce stade, les investigateurs n'ont aucune chance ; perdus au milieu du désert, ils ne peuvent trouver aucun abri pour se protéger ou dans lequel aller se réfugier.

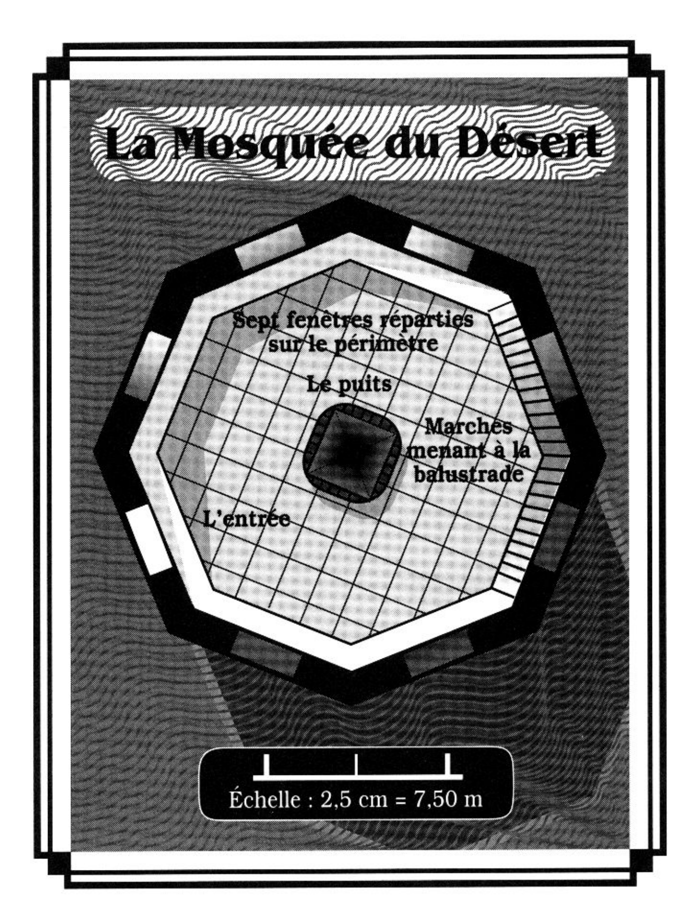
L'ennemi possède une position stratégique bien meilleure ; même sans avoir l'avantage de la surprise, il dispose certainement d'un meilleur armement.

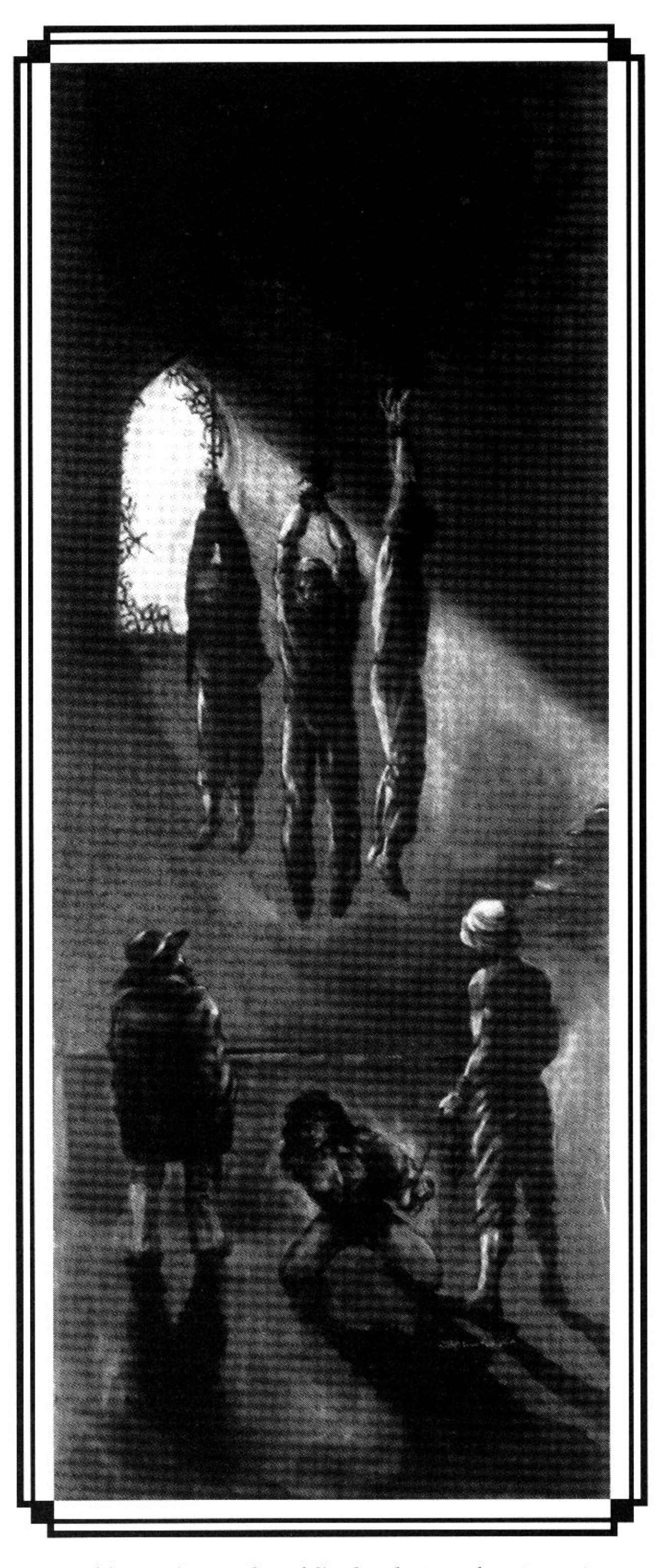
Leur long voyage a fatigué les investigateurs ; l'issue la plus probable est la reddition ou la mort. Quand ils crient qu'ils se rendent, leurs adversaires cessent le tir au bout de 1D3 rounds. Si Jones est touché au cours du combat, le Gardien devrait s'arranger pour qu'un des PJ le voie reculer sous l'impact, mais ne prêter aucune attention à ses blessures.

Une fois aux mains de l'ennemi, toute personne qui tente d'attraper une arme ou qui effectue le moindre geste agressif reçoit une balle dans le ventre avant d'être achevée à la main. Pour souligner la gravité de la situation, le Gardien fera en sorte qu'un des PNJ accompagnant l'équipe subisse ce sort.

Dans l'éventualité improbable où l'affrontement tourne au désavantage du médecin, celui-ci saute par-dessus la balustrade et, couvert par ses hommes, file dans le désert pour rejoindre le campement où attendent les chameaux *(voir ci-après)*.

Jones doit pour l'instant rester en vie ; s'il est touché pendant sa fuite, il trébuche simplement et chancelle sur quelques mètres. Après avoir rejoint ses bêtes, il prend une grande avance sur ses poursuivants.





Capturés !

Lorsque les investigateurs, ayant compris qu'ils se trouvent dans une fâcheuse posture, se rendent, les quatre frères les jettent brutalement par terre et leur lient soigneusement les pieds et les mains. Bien que sous l'emprise de Nyogtha, le docteur Jones a toujours la même vivacité d'esprit et se comporte toujours de la même manière, mais il semble avoir perdu toute moralité.

Il n'encourage pas la conversation avec ses anciens alliés, mais il répondra aisément aux questions relevant de sujets n'ayant aucun lien avec cette sordide affaire. Il ne parlera *jamais* de sa relation avec le Grand Ancien et se contentera d'ignorer ce qu'il considère comme de l'impertinence, n'appelant pas de réponse, de la part de ses prisonniers. Il a changé à bien des niveaux, y compris dans sa posture. Ses complices déchirent les outres d'eau et s'emparent des armes et de la nourriture des captifs. Si Jones n'a pas encore eu l'occasion de s'approprier un exemplaire de la carte, il la prend dans la poche ou dans le sac du détenteur le plus probable, croyant toujours à tort qu'ils ne pourront ainsi plus le suivre.

Les Arabes vont chercher sur leurs chameaux de longues cordes épaisses qu'ils lancent avec adresse par-dessus les poutres du toit.

L'heure n'est apparemment pas à la perte de temps ; deux des frères remontent agilement les marches menant à la corniche puis bondissent et grimpent avec l'aisance des singes-araignées jusqu'aux poutres. Les autres attachent les poignets des hommes de l'équipe avec une extrémité des cordes ; les prisonniers sentent les liens mordre dans la chair tandis qu'ils sont violemment soulevés et qu'ils se retrouvent suspendus dans le vide, en proie à une souffrance sans cesse croissante, leurs articulations craquant et menaçant de céder.

Après les avoir immobilisés en attachant l'autre bout des cordes au plafond, les deux brigands se dépêchent de rejoindre le sol dallé et froid. C'est en affichant un sourire rapace que les assaillants font sortir les chameaux de la mosquée. Ils soulèvent avec barbarie les femmes qu'ils jettent en travers des selles en espérant en tirer un bon prix auprès des marchands d'esclaves. Les frères Sharif et le psychanalyste quittent alors les lieux sans leur lancer un dernier regard.

Le médecin n'a pas donné l'ordre de tuer directement ceux qui récemment étaient encore ses amis. L'explication la plus probable est qu'il reste encore en lui une petite part de sa compassion d'autrefois (de la même manière que Nyogtha ne put contraindre Howard à faire du mal à son fils). Il semble que le Grand Ancien a encore beaucoup à apprendre sur le fonctionnement de l'esprit humain, ou peut-être que de tels sentiments y sont si profondément ancrés qu'il ne sera jamais capable de dominer complètement les représentants de notre race.

Il n'est pas facile de se libérer de cette fâcheuse posture au-dessus du puits ; le moindre gigotement est à l'origine d'inquiétants nuages formés par la poussière et les fragments de maçonnerie qui tombent sur leur tête. Malgré cela, la solidité du toit lui permet de supporter le poids des investigateurs pendant une éternité.

Les captifs doivent réussir un jet sous la moitié de leur DEX pour se débarrasser de leurs liens et sauter vers une zone sûre, le tout prenant dix minutes, après quoi ils peuvent renouveler leur essai. Le premier à réussir, s'il se montre inventif, pourra aider ses compagnons à rejoindre le sol sans risquer une chute aussi dramatique que fatale.

Toutes les dix minutes qu'ils passent suspendus, les investigateurs doivent réussir un jet sous la moyenne de leur FOR et leur CON x 2, sous peine de perdre 1 Point de Vie. La scène suivante commence au bout d'une heure ou alors qu'un investigateur vient de se libérer.

Le sauvetage

Informations destinées aux joueurs

Vous entendez à l'extérieur la tempête qui se lève alors que la nuit tombe. Un homme vêtu d'une ample robe noire apparaît à l'entrée. Vous ayant aperçus, il se précipite vers le puits et regarde autour de lui avec frénésie. Il rabat ensuite la cagoule de son costume. Ses traits mûrs et rudes révèlent son inquiétude, mais lorsqu'il s'exprime, sa voix d'Américain est à la fois ferme et réconfortante, avec une légère touche d'humour.

« J'espère que vous avez une idée sur la manière de vous faire descendre de là. J'aurai dû arriver plus tôt, mais vous avez loué les derniers chameaux à Jaffa. Je ne sais pas trop qui de moi ou de ma jument a eu le plus de problèmes pour traverser le désert. »

Informations réservées au Gardien

Le nouveau venu n'est autre que Jonathan Moore ; description et caractéristiques sont fournies page 73. Il demande aux investigateurs s'ils ont des idées sur la manière dont il peut les faire descendre en un seul morceau. Ceux-ci ont certainement des tas de raisons pour ne pas lui faire confiance, mais il est sur le point de leur sauver la vie.

Dès que tout le monde est décroché et à terre, il raconte comment une sorte de chauve-souris horrible (qu'il a réussi à tuer) l'a attaqué chez lui, à Boston, tout comme un des PJ l'a été à la bibliothèque de l'université. Il a immédiatement soupçonné une secte des environs de la mer Morte d'avoir invoqué ce monstre car il a accidentellement profané leur terre sacrée.

Ses seuls biens importants se trouvant dans sa tête, craignant pour sa vie, il abandonna son foyer et sa patrie sans le moindre retard et embarqua dans le premier bateau en partance pour Jaffa.

Il pensait que Stephen Ashworth, son ami et compagnon d'exploration, allait le rejoindre. Il était certain que ce dernier découvrirait la carte, car il attendait sa visite à l'époque de ce violent incident et Ashworth serait certainement le premier à venir sur les lieux. Ayant assisté à la bagarre dans les rues de Jaffa, il en déduisit que les investigateurs avaient obtenu la carte.

Il est convaincu que les membres du culte de *Ceux du Peuple-Vivant* sont partout, d'où son déguisement et sa grande discrétion.

Moore ne sait rien de la réapparition de Howard Crosswell ; il lui est difficile de croire que ce dernier est mêlé d'une quelconque manière à cette triste affaire. Il ignore également que tout le monde le croit mort et avoue qu'il aurait aimé assister à ses funérailles.

« Pour un archéologue, cela aurait été un vrai régal. Quand on a atteint mon âge, on finit par en avoir assez d'assister aux enterrements des autres. »

Si les investigateurs ne comprennent pas spontanément que le corps découvert chez Moore est certainement celui de Stephen Ashworth, Jonathan arrive rapidement à cette conclusion. Quand ses nouveaux amis lui ont fait part de tout ce qu'ils ont appris, il n'a aucune réserve à partager également ses connaissances. Il répond à toutes les questions concernant les Crosswell et l'expédition dans les Greenstone Mountains en Nouvelle-Zélande, où l'existence du Grand Ancien fut découverte. Le Gardien devra peut-être à cette occasion revoir le *Préliminaire* afin de déterminer précisément ce que sait Jonathan.



Il pourra en citer des paragraphes afin de donner un caractère plus authentique à ses propos, mais aussi encourager les joueurs à lui poser des questions précises afin d'obtenir des réponses sans avoir à subir ses divagations égotistes.

Dès que tout le monde s'est remis de ses émotions, Jonathan propose de leur servir de guide car il a déjà fait ce même voyage quelques mois plus tôt ; en tout cas, il offre au moins de les accompagner. Une fois franchie la première dune, le groupe découvre la scène suivante (au stade suggéré ci-après).

Le campement

Le psychanalyste et ses complices ont emmené avec eux toutes les investigatrices ligotées sur des chameaux jusqu'à leur campement provisoire, qui est suffisamment proche pour leur permettre d'entendre les investigateurs s'ils se mettent à crier ou à faire beaucoup de bruit dans l'espoir d'attirer l'attention de gens de passage. Les frères Sharif en seront assez amusés.

Ayant prévu de se reposer durant une partie de la nuit, ils s'installent rapidement autour d'un feu de bois, riant et jacassant comme des chacals, sirotant leur épais café noir dans de minuscules tasses en terre cuite, tandis que la carcasse d'une chèvre pend sans élégance au-dessus du feu et que la graisse qui en tombe parfois provoque une éruption furieuse des flammes.

Ligotées, bâillonnées et incertaines de leur sort, abandonnées à l'écart, les investigatrices sont l'objet de peu de soin et d'attention. Les mercenaires mangent rapidement jusqu'à satiété et s'endorment lentement. Jones, lui, n'a pas sommeil. Même les quintes de toux, les ronflements des hommes et les sifflements des chameaux ne parviennent pas à troubler ses

réflexions ; en transe, il fixe le feu qui danse devant lui. Les flammes s'estompent pour donner place à la braise rougeoyante, parfois un léger souffle de vent ravive le brasier. Il attend que les ronflements se soient éteints pour vérifier son fusil, se diriger lentement vers les bêtes, détacher un des chameaux et s'éloigner après être monté dessus.

Les prisonnières peuvent tenter de se dégager de leurs liens par un jet de DEX x 2, correspondant à une demi-heure passée à se débattre ; sur le sol désertique où elles sont installées, aucune roche ne peut les aider à se libérer. S'il leur vient à l'esprit de se tortiller jusqu'à l'endroit où les malfrats ont laissé leurs armes, elles s'apercevront que leur sommeil est si profond que même une grande maladresse ne pourrait les en tirer. Un examen plus approfondi révèle que leurs visages sont blêmes et dépourvus de vie et leurs bouches maculées de sang. C'est le moment idéal pour faire surgir Jonathan Moore et ceux qu'il vient de délivrer dans la mosquée en ruine.

Il faut espérer que les investigateurs arriveront à la conclusion que le café était empoisonné ; si cela ne leur vient pas à l'esprit et qu'ils le goûtent, ils vont rapidement se mettre à tousser et, au bout d'une heure, à cracher du sang. Tous ceux concernés doivent réaliser un jet de résistance contre la TOX du poison (15) ou perdre la quantité maximale de dommages que la mixture "repose en paix" du docteur Jones inflige, comme indiqué dans le paragraphe traitant des poisons, dans le livre de règles (5° édition page 32). Un bon usage de la Médecine permet à l'un d'eux de faire rapidement un diagnostic et de guérir les victimes de cette toxine primitive mais dangereuse.

Les investigateurs peuvent prendre tous les biens des Arabes, y compris ce qui leur a été confisqué dans la mosquée. Ils récupèrent ainsi assez d'eau et de nourriture pour plusieurs jours, autant de fusils et de munitions que de frères, mais également une corde et huit couteaux aux lames de diverses longueurs. S'ils ne l'ont pas spontanément découvert en fouillant soigneusement les cadavres, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché leur permet de repérer sur chacun d'eux un tatouage vert représentant un crâne humain.

Variations

Il est possible que les investigateurs décident dès le départ d'éviter la mosquée et atteignent le campement. Le médecin et ses complices, depuis leur position avantageuse, les voient venir et les encerclent. Bien que les PJ aient plus de chances de vaincre leurs ennemis dans ce scénario, ils ne partent cependant pas favoris. La violence est à déconseiller car après les avoir capturés, la punition que les frères Sharif infligeront aux joyeux héros sera encore plus impitoyable. Si la bataille commence à tourner en faveur des investigateurs, le psychanalyste s'arrange pour s'éclipser discrètement.

Les investigateurs capturés à ce moment sont traités comme précédemment : les hommes emmenés dans la mosquée et suspendus au plafond, les femmes ligotées, bâillonnées et abandonnées tandis que leurs vainqueurs s'installent pour le dîner. Les deux séquences, *Le Sauvetage* et *Le Campement* peuvent se dérouler normalement.

L'arrivée à Jéricho

Informations destinées aux joueurs

Le lendemain, après quatorze jours de traversée du désert, vous apercevez la cité très ancienne de Jéricho ; elle est considérée comme la ville ayant connu la plus longue période continue d'occupation humaine. Les terres fertiles qui entourent ses murs sont très vertes et saines grâce à la fidèle source d'Elisha, source de vie, située au cœur de la cité.

Sur les hauteurs des collines venteuses, des troupeaux de chèvres paissent paresseusement.

Informations réservées au Gardien

L'interprète rencontrée sur le marché, si elle est encore là, est en mesure de donner quelques renseignements sur la source d'Elisha. Sinon, un investigateur peut éclairer ses compagnons pourvu qu'il réussisse un jet d'ÉDU x 2.

« Il est dit que, dans des temps bibliques, le prophète Elisha purifia la source en aspergeant les eaux de sel. Aujourd'hui encore, certains disent qu'on peut prédire les grands désastres en regardant dans ses vagues. On prétend également que cette eau possède un pouvoir de guérison spirituelle. »

L'équipe risque de perdre des heures précieuses à vouloir visiter cette source située dans les montagnes. Tous les PNJ présents sont d'accord pour dire que ce déplacement est inutile ; ils ont d'ailleurs bien raison car ce simple bassin n'a rien d'intéressant à offrir, que ce soit magique ou autre.

Les habitants de Jéricho ressemblent beaucoup à ceux de Jaffa, bien qu'ils aient moins l'habitude de recevoir des visiteurs étrangers. Les vergers sont plus nombreux et plus spectaculaires, mais les investigateurs ne devraient pas avoir envie de rester trop longtemps sur place car ils sont pour l'instant sur les talons du docteur Jones.

S'il le faut, Jonathan Moore leur signalera d'ailleurs que tout détour passant par la source les obligera à se déplacer ensuite à toute allure. Ils ont cependant le temps de renouveler leur équipement et leurs provisions (les mêmes restrictions s'appliquent qu'à Jaffa, voir *Les Préparatifs du Voyage, page 56*).

Peu importe où ils s'adressent, personne en ville ne pourra fournir d'information sur le psychanalyste. Si aucun ne le suggère spontanément, Jonathan recommande d'échanger les chameaux pour des chevaux avant de repartir, car l'essentiel de la route qui les attend traverse les montagnes.

Le départ de Jéricho

Informations destinées aux joueurs

Après avoir quitté Jéricho, vous descendez deux jours durant le long d'étroits cols de montagne pour rejoindre les rives du Jourdain, que vous tentez de suivre pendant trois jours en empruntant des chemins qui contournent les éminences rocheuses et en franchissant ses nombreux affluents. Parfois, des sources chaudes sulfureuses, réchauffées par le feu souterrain, bouillonnent et s'écoulent le long des parois. Enfin, le lit étroit se déverse dans la mer Morte.

Comme devrait le savoir tout géologue ou explorateur, cette mer repose sur la partie la plus mince de la croûte terrestre, dans une fosse très profonde. L'eau qui s'accumule dans cet immense lac immobile s'élimine uniquement grâce au phénomène d'évaporation provoqué par le soleil ; il en résulte une énorme masse figée de liquide ayant la consistance du porridge, accumulation de millions d'années de dépôts de minéraux solubles. La mer Morte est située à 390 mètres en dessous du niveau de la mer.

La côte ouest est très montagneuse ; pendant la plus grande partie de votre voyage, vous suivez d'étroites corniches, avec la surface jaune de l'eau qui se trouve parfois à des centaines de mètres en contrebas sur votre gauche, et de tristes pentes escarpées dépourvues de végétation à votre droite. Pour votre premier jour au bord de l'eau, l'air est si pur que vous parvenez à voir la rive est. Mais les jours suivants, le brouillard matinal ne se sépare jamais vraiment des eaux sombres. Les nuits sont incroyablement froides, mais la roche est parsemée de cavités naturelles. Rares sont les soirs où vous ne découvrez pas la moindre alcôve, voire de petites grottes, où vous pouvez dresser votre camp.

Au cœur de la nuit

Informations réservées au Gardien

Le grand Jonathan Moore n'a pas pour habitude de jouer avec sa vie et quoiqu'il semble parfois imprudent, les risques qu'il prend sont toujours soigneusement calculés. Comme il estime les investigateurs suffisamment compétents pour visiter le temple sans lui et qu'il commence à se faire vieux, il préfère se décharger sur eux de cette tâche. Il a réfléchi aux diverses



manières de quitter le groupe et a opté pour une sortie pour le moins spectaculaire. C'est ainsi qu'il s'apprête à mettre en scène sa deuxième mort du mois ! Cette nuit, tandis que ses compagnons dormiront, il appellera un Byakhee avec lequel il s'en ira.

Les investigateurs vont sans doute établir des tours de garde afin qu'il y ait toujours quelqu'un pour veiller sur le campement. Chaque participant doit réussir un jet de CON x 2 par heure passée assis, seul, enveloppé dans une couverture, à réfléchir sur les événements de la journée. Si certains précisent qu'ils font des efforts particuliers pour ne pas s'endormir, le Gardien peut leur accorder un bonus pour ce tirage.

Cette nuit-là, les voyageurs n'ont pu trouver d'abri et ont dressé leur campement dans un ravin de sorte que leur feu soit protégé des violentes bourrasques.

Jonathan surveille depuis l'intérieur de sa tente afin de saisir l'occasion de simuler son enlèvement. Au bout de quatre heures, s'il semble qu'aucun veilleur ne va s'endormir durant son tour de garde, il invoque un Byakhee, sous le couvert du vent qui siffle entre les hauteurs et du tonnerre qui gronde au loin. Il murmure la formule d'appel :

« Iä ! Iä ! Hastur ! Hastur cf ayak 'vulgtmm, 'vulgtmm, 'vulgtmm ! Ai ! Ai ! Hastur ! »

Le Gardien décidera de ce que l'investigateur est en mesure de voir. Si l'on considère que le Byakhee se déplace silencieusement, il peut simplement entendre le bruit de la tente que l'on déchire.

Tout dépend ici de la distance que Jonathan a placée entre lui et ses compagnons. Il est probable que si le veilleur remarque le drame qui semble menacer Moore, il va donner l'alarme et tenter de venir rapidement à son secours. Le temps qu'un investigateur soit prêt à réagir, il peut raisonnablement espérer au mieux toucher la créature dans les ailes tandis qu'elle emporte sa "proie" dans le ciel. A une telle portée, avec des yeux encore gonflés de sommeil, les jets d'attaque devraient être réduits de moitié.

Ils devraient également se rendre compte qu'en tirant à cette distance, ils ont autant de chances de toucher Moore, qui, dès qu'il est sûr d'être hors de portée de leurs armes, lance plusieurs cris dramatiques afin de rendre crédible son destin tragique.

Tout son matériel est resté sur place, du côté de sa tente. Toutefois, un investigateur particulièrement perceptif *(celui qui a la plus forte INT)* se souvient que Jonathan conservait une fine sacoche de cuir marquée du symbole de l'Université de Miskatonic. Quelle que soit la peine avec laquelle le groupe fouille le campement, personne ne peut mettre la main dessus. Jonathan a emporté son sac, et évidemment tout son contenu.

Une fouille de tous ses autres sacs permet de découvrir un mince volume aux pages fatiguées, écrit en chinois sur un délicat papier de riz. Toute personne capable de lire le Chinois peut déchiffrer le manuscrit après plusieurs jours d'étude ininterrompue.

La traduction du titre demande cependant moins d'effort ; il s'agit du *Tao Te Ching*, de *Lao Tseu*, ce philosophe d'une grande sagesse du sixième siècle av. J.C. Quiconque a quelques connaissances de la langue chinoise *(ou une ÉDU de 19 ou plus)* reconnaîtra un des plus vieux livres du monde.

Sur un morceau de papier glissé entre deux feuilles vers le milieu de l'ouvrage figure ce qui semble être une traduction de la page en vis-à-vis (référence ✌).

Un peu plus tôt, au cours de cette même nuit où Jonathan disparaît dans les airs, un des voyageurs se réveille après avoir fait un rêve *(voir Informations destinées aux joueurs, ci-après)*. C'est au Gardien de choisir quel investigateur reçoit ces images étranges.

Le rêve n'est pas directement lié au scénario, mais peut s'expliquer par les effets de la situation actuelle sur son subconscient ou par quelque chose qu'il a mangé la veille au soir.

Informations destinées aux joueurs

Vous vous réveillez en pleine nuit ; c'était certainement un rêve, rien de plus. Après avoir quitté des draps de satin noir, votre corps dénudé avance sans hésitation dans les ténèbres sur un riche tapis moelleux et écarte les rideaux de l'unique fenêtre.

Ce soir, les rayons habituellement calmes de la lune semblent se débattre sur la lourde toile de fond turquoise, voilés comme s'ils étaient prisonniers de la glace. Une grande arche navigue dans le ciel et, s'éloignant, finit par disparaître. Brusquement, apparemment tenu d'honorer quelque science démente, un coin fragile du firmament se dissout et laisse tomber ses cendres couleur d'encre sur un lointain immeuble qu'il écrase en silence. Alors que vous regardez le vide ainsi formé, d'autres sections minuscules de la voûte céleste s'effritent et tombent sur terre, formant une vague silencieuse de purification acide qui balaye les champs et abat les forêts.

Alors que les cieux continuent dans leur folie à se rapprocher de vous, vous vous éloignez précipitamment de la fenêtre et vous blottissez, en sanglots, derrière le divan, au moment où le battant explose vers l'intérieur.



Parfois, on nous incite à penser que la liberté est un bien qui peut être pris ou détenu, mais c'est en réalité l'absence des choses qui donne vie à la liberté. Dans les lois universelles de l'équilibre, accepter une force excessive dans une direction particulière risque de développer l'extrémité opposée. Ainsi, l'existence est le produit de la non-existence, et les choses qui ne devraient pas être peuvent devenir notre réalité.

Cette situation particulière est source de véritable danger, provoquée en partie par les affaires des hommes et dans lesquelles elle se manifeste. Le danger découle des tendances écrasantes du cosmos, des conflits dans nos attitudes intérieures et de notre environnement immédiat. Il faudra trouver l'art de vaincre les difficultés, mais abordée convenablement, cette époque de défi délivrera la créativité même de notre espèce.

Si possible, convainquez les autres de la justesse de leurs idées en leur démontrant les effets bénéfiques de leurs actions par la clarté de votre pensée. Si alors ils ne peuvent vous soutenir, c'est qu'ils ne sont pas indispensables. Continuez d'avancer. Ne tergiversez pas près du danger.

Tao Te Ching
Lao Tseu (sixième siècle av. J.C.)

Malgré le froid, vous vous réveillez en nage en percevant les cris lointains d'un homme. Ses hurlements cessent juste avant que quiconque ait pu reprendre tous ses sens. Une terreur ailée se découpe sur la nouvelle lune, semblable à l'horreur qui a violé la bibliothèque de l'université.

La tente qui abritait Jonathan Moore et ses possessions a été impitoyablement ravagée ; elle ne forme plus qu'un grand amas sur le sol.

L'arrivée au temple

Informations destinées aux joueurs

Quelques heures après avoir levé le camp, vous vous rapprochez du niveau de l'eau car la montagne perd progressivement de sa hauteur ; un vent rafraîchissant caresse doucement les arbres et les fourrés, répandant leurs parfums délicats.

(Si les investigateurs réussissent un jet d'Écouter, à ce stade ou peu après, ils entendent une voix qui psalmodie en arabe pas très loin d'eux. Ayant détecté cette présence, ils souhaiteront peut-être approcher avec précaution en descendant à quatre pattes la pente rocheuse.)

Vous finissez par atteindre une petite rivière de neuf mètres de large qui se déverse dans les eaux plates aux limites indiscernables qui forment la mer Morte, sur votre droite. Tout vous fait penser qu'il s'agit de la *Rivière du Feu Ardent*. Sur votre gauche, elle disparaît brusquement dans la paroi de la montagne désignée sur votre carte comme étant *La Très Haute Montagne*. En regardant à travers les arbres en direction de la berge, vous remarquez le docteur Jones et trois silhouettes vêtues de robes cramoisies, qu'il vous est impossible de reconnaître, plongés dans une sorte de cérémonie. Aucun d'eux ne vous a vus venir grâce à la protection des rochers.

(La psalmodie du premier Arabe se poursuit durant une minute, la réussite d'un jet d'Arabe permet de traduire quelques fragments d'un langage similaire à celui découvert au cours de la cérémonie du Principe Aveuglant — voir page suivante.)

Le psychanalyste est tranquillement couché dans une petite embarcation posée sur l'eau et ressemblant à un radeau. Un des individus vêtus de robes chante sereinement tandis que le deuxième place des feuilles, des bandes d'écorces et des fleurs sauvages dans le bateau et tout autour. Le troisième décore de la même manière les cheveux et les vêtements de Jones. Le premier met fin à ses psalmodies et se tourne face à la montagne. Il écarte les bras dans un geste d'une solennité religieuse.

La forme particulière de la montagne n'est pas immédiatement perceptible : un gigantesque visage humain semble avoir été sculpté dans son flanc, là où la rivière rencontre la roche. La disposition des traits abstraits est telle que la lèvre inférieure, submergée, effleure à peine la surface de l'eau.

Tandis que vous regardez ce spectacle, des flammes jaillissent de cette bouche et se répandent sur toute la surface de la rivière. L'embarcation se déplace à l'inverse de ce flot de feu, se dirigeant apparemment sans aucune aide vers l'orifice.

Informations réservées au Gardien

Le docteur Jones a récemment contacté les gardiens de ce territoire sacré et s'est volontairement offert en sacrifice. Au moment où les investigateurs arrivent, les Arabes vêtus de pourpre ont entamé les préparatifs nécessaires au passage de Jones dans la montagne sacrée et à sa rencontre avec le Dieu d'Émeraude. Ces préparatifs sont liés au Principe Aveuglant, un antique sortilège qui protège ceux qui pénètrent dans ce lieu de la présence psychique et de l'attention de Nyogtha. *(Consultez l'encadré Ceux du Peuple-Vivant, page suivante.)*

Les investigateurs vont peut-être vouloir poursuivre la petite embarcation qui emporte le docteur Jones. S'ils tirent dessus, elle se met à danser sur l'eau sans pour autant interrompre sa progression vers l'étroite entrée, et son passager peut sauter dans la rivière et nager d'une manière inhumaine dans les flammes pour pénétrer dans le temple. Le temps qu'ils atteignent la berge, le feu s'est étalé sur une trentaine de mètres vers l'aval. S'ils prennent le psychanalyste pour cible avant qu'il disparaisse dans la grotte, les trois représentants de Ceux du Peuple-Vivant filent se mettre à l'abri.

Les imprudents qui voudraient plonger pour rejoindre l'embarcation ou simplement tenter d'aller sur la rive opposée risquent de perdre 1D8 Points de Vie en traversant le brasier. Une fine pellicule de pétrole a été versée sur la surface de l'eau en prévision de la cérémonie. Il est impossible de rester immergé durant plus d'une fraction de seconde ; l'eau est particulièrement riche en sels minéraux et a une capacité de portage très élevée. La pression énorme exercée par le liquide repousserait immédiatement tout corps humain vers la surface tel un bouchon, avec une perte de 1D8 Points de Vie par round jusqu'à l'extinction du brasier. Les investigateurs peuvent rejoindre l'autre berge en trois rounds en crapahutant par-dessus la bouche de pierre.

Les gardiens

Les trois représentants de Ceux du Peuple-Vivant acceptent volontiers d'admettre n'importe quelle personne dans le temple — du moins tant qu'elle accepte de servir de sacrifice pour la cérémonie du Principe Aveuglant. Il est peu probable que notre



équipe accepte cette condition car les rites à accomplir auparavant durent une heure par individu.

Ces sentinelles ont prêté serment sur leur vie de ne laisser passer aucune personne n'ayant pas subi la cérémonie. Ils essayeront de tuer avec leurs longs couteaux de cérémonie quiconque tente de forcer l'entrée. Ils ne parlent que l'arabe et se valent tous, aussi bien dans leur capacité de combat que dans leur intellect.

Si les investigateurs consacrent une heure à étudier les environs, ils découvrent un certain nombre de lourds motifs cubiques sculptés dans la roche grise, mesurant d'un mètre à un mètre cinquante, à l'intérieur desquels les sectateurs ont gravé un crâne humain (parfois de manière abstraite).

LEURS CARACTÉRISTIQUES

FOR 10	CON 9	TAI 11	INT 11	POU 10
DEX 11	ÉDU 2	SAN 32	Points de Vie : 10	

Points de Magie : 10

Armes : Coup de Poing 45 %, 1D3 ; Dague de cérémonie 55 %, 1D4 + 2.

Compétences : Arabe 95 %, Esquiver 60 %, Se Cacher 62 %.

Sorts Connus : Principe Aveuglant (voir l'encadré ci-contre).

Que le psychanalyste ait ou non sauté du bateau, celui-ci continue sa lente course vers la gueule taillée à flanc de montagne. Une fois de l'autre côté, les investigateurs s'aperçoivent qu'il est attaché à une longue corde épaisse qui se déroule au rythme de sa progression.

S'ils essayent de ramener l'embarcation jusqu'à la rive afin de se lancer à la poursuite de Jones, ils se rendent compte qu'un autre sectateur se tient à l'intérieur du temple et tire sur une deuxième corde, accrochée à l'autre extrémité du bateau, afin de le tracter vers lui. Il réagit à la brusque tension de l'embarcation en même temps que les investigateurs.

Pour déterminer qui l'emporte, confrontez la FOR de l'Arabe aux FOR combinées des investigateurs, qui subissent une pénalité de 10 % à cause de la graisse ininflammable qui imprègne le câble.

Au bout d'une minute, il est possible de ramener le bateau sans le moindre effort. Même si les poursuivants ont alors renoncé, il revient de lui-même, porté par le courant.

Les investigateurs doivent ensuite se débrouiller pour faire avancer le bateau à contre-courant ; il peut transporter jusqu'à quatre personnes sur la Rivière du Feu Ardent. La bouche taillée dans la montagne donne accès à une première grotte constituant l'autel de Cthugha.

Dans le temple

Informations de référence

Je suis passé hier sur la table des Anciens, je suis Ceux du Peuple-Vivant, le gardien de la première porte, et donc aveugle à ma liberté ou à mon devoir envers l'empire (monde). Je possède ainsi le titre de Seigneur de l'Éternité, et véritablement n'ai jamais connu ni ne connaîtrais un nom, une signification ou une existence.

Les gardiens des portes

Il y a des millénaires, les Choses Très Anciennes enfouirent la Statuette d'Émeraude dans ce dédale de couloirs et de salles souterraines afin que Nyogtha ne puisse s'en emparer. Ne voulant cependant pas que leur emprisonnement de Nyogtha soit interprété comme un affront envers la fierté des ordres indigènes, elles construisirent une série d'autels à l'intérieur de ce complexe afin d'honorer les semblables de Nyogtha, les Grands Anciens. Les Choses Très Anciennes créèrent également une race inoffensive de gardiens, Ceux du Peuple-Vivant, chargés de surveiller et d'entretenir ce temple.

Ceux du Peuple-Vivant

Il existe à ce jour un peuple dont l'histoire et les traditions remontent plus loin que ce que l'on oserait supposer. Il est composé de tribus nomades qui se réunissent plusieurs fois par an sur le site de leur temple. En raison de leur antique tradition héréditaire, ses représentants sont prêts à faire n'importe quoi pour la protection et l'intégrité de leurs territoires sacrés où sont tapis leurs *Dieux d'Émeraude* particulièrement adorés. Au cours des derniers siècles, ils se sont intégrés à de nombreux groupes ; certains appartiennent toujours à des tribus nomades ; d'autres résident dans des villages ou même sont devenus des commerçants dans les plus grandes cités du continent. Les descendants de ce peuple ancien ne sont pas tous restés des adeptes de cette foi et se sont éloignés des lieux sacrés, se dispersant aux quatre coins du monde en se souvenant peu ou pas de leurs racines.

Les mercenaires que le docteur Jones a engagés appartiennent à ce clan. Ils avaient l'intention de l'accompagner jusqu'au temple et, une fois arrivés à destination, de se retourner contre lui et de l'offrir en sacrifice à leur dieu. Ils auraient été plus qu'heureux de tuer les investigateurs pour le compte de leur employeur de manière à ce que leur temple ne soit pas menacé. Un des principes fondamentaux du culte est que toute personne qui découvre l'existence ou l'emplacement du territoire sacré doit mourir. Ils n'ont jamais pensé que Jones pourrait les empoisonner ou que sa volonté de s'offrir librement en sacrifice n'était qu'une ruse pour se procurer une escorte qui l'emmènerait rapidement à son objectif, la Statuette d'Émeraude.

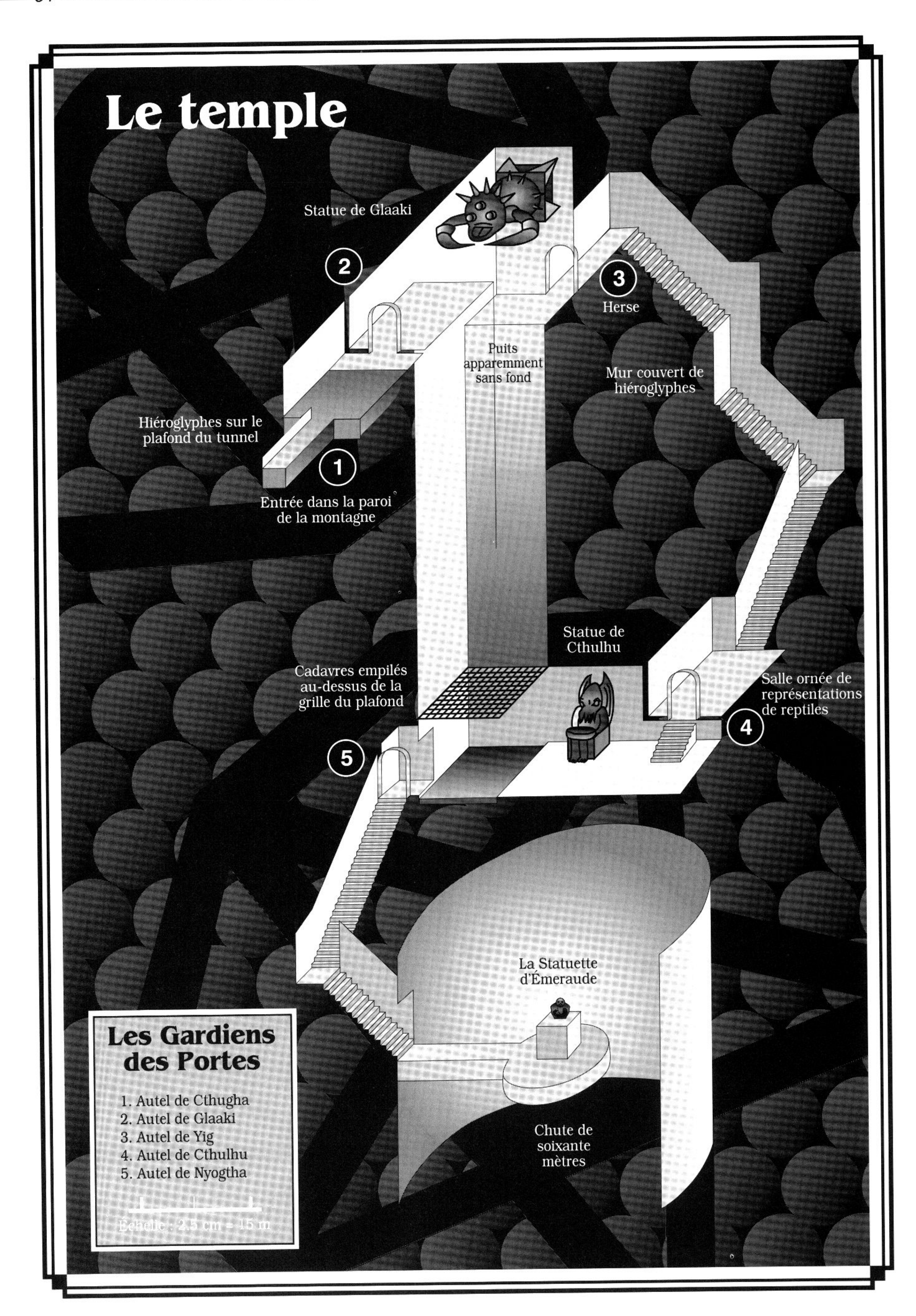
Ces gens abandonnent leur vie de tous les jours plusieurs fois par an à des dates précises afin de se rassembler à l'extérieur du temple. Ils affrontent la charge que représentent les malades et emmènent les morts et les plus âgés dans le sanctuaire. Les plus pieux embrasent les flots *(voir la description, dans la section Accéder au Temple)* et font sans remords leurs offrandes à un dieu qu'ils ne comprennent pas. Les adeptes s'identifient mutuellement grâce au tatouage d'un crâne vert qui leur est fait après la puberté.

Le scénario ne se déroule pas à l'occasion de ces fêtes religieuses. Leur coutume veut que trois d'entre eux soient désignés pour garder le Dieu d'Émeraude d'éventuels affronts, tels que les pillards nomades ou ces cinglés d'explorateurs occidentaux. Il est légitime de trouver inutile cette sécurité supplémentaire car, comme les investigateurs vont s'en apercevoir, le temple est construit de sorte qu'il est mortel pour tous ceux qui oseraient s'aventurer dans ses murs. *Ceux du Peuple-Vivant* ont cependant une fonction cruciale dont ils ne sont même pas conscients : ils s'assurent que personne ne pénètre dans le site sans avoir bénéficié du *Principe Aveuglant*. Bien qu'ils exécutent ce sortilège au seul nom de la tradition, ils sont prêts à mourir pour le faire.

Le Principe Aveuglant

Qu'il ne soit jamais dit, que ce soit en vain ou par esprit, que le Peuple-Vivant n'a jamais été fidèle aux Anciens, ceux qui vinrent sur Terre et créèrent notre souche. Plonge dans nos esprits et extirpe de nos orbites larmoyantes le regard oblique et vicié de La Chose Qui Ne Devrait Pas Être. Et salut à vous, vous les Seigneurs de vie et de pures offrandes, dont les trônes sont secrets. Salut à vous, vous les Seigneurs de l'Éternité, dont les formes sont cachées et qui sont tout méritants de la distinction, Grandeurs. Je viens à vous en toute pureté, possédant un esprit, une âme, que je puisse alors saliver de vos bouches.

Les investigateurs doivent trouver le chemin à travers les salles-autels, chacune consacrée à un des Grands Anciens, avec prudence mais en évitant les pertes de temps. La traduction du verso de la carte de Jonathan Moore les aidera parfois à survivre à la traversée des pièces souterraines car elle donne des conseils datant de la nuit des temps pour suivre une route sûre.


Le temple
Statue de Glaaki
2
3
Herse
Puits apparemment sans fond
Mur couvert de hiéroglyphes
Hiéroglyphes sur le plafond du tunnel
1
Entrée dans la paroi de la montagne
Statue de Cthulhu
Cadavres empilés au-dessus de la grille du plafond
Salle ornée de représentations de reptiles
4
5
La Statuette d'Émeraude
Chute de soixante mètres
Les Gardiens des Portes
1. Autel de Cthugha
2. Autel de Glaaki
3. Autel de Yig
4. Autel de Cthulhu
5. Autel de Nyogtha
Échelle : 2.5 cm = 15 m

A une époque depuis bien longtemps révolue, Ceux du Peuple-Vivant savaient comment éviter chacune des salles-autels, de sorte qu'ils pouvaient aller directement prier leur Dieu d'Émeraude (la Statuette). Leurs descendants se rassemblent désormais à l'extérieur où ils accomplissent leurs cérémonies traditionnelles sans en comprendre la signification, et ils n'osent pas s'aventurer trop loin à l'intérieur.

Les investigateurs vont s'apercevoir que certains des cinq paragraphes sont plus utiles que d'autres. Le texte annonce généralement ce qui se trouve *devant* la porte donnant sur la salle *suivante* ; par exemple, le premier paragraphe décrit ce qui se trouve avant l'entrée de la montagne, et non le contenu de la première salle. D'autres paragraphes, en particulier le quatrième et le cinquième, contiennent des indications essentielles sur la manière de traverser ces pièces sans en souffrir.

Le plan du temple montre la disposition des salles et la position des divers obstacles. Les numéros y figurant indiquent les zones où les investigateurs quittent une salle-autel pour la suivante ; ce sont les points où ils doivent prendre connaissance des *Informations destinées aux joueurs*.

Pour faciliter le travail du Gardien, les descriptions des autels sont divisées en trois parties. Les *Informations de référence* contiennent le paragraphe correspondant à la traduction du verso de la carte, indispensable pour négocier cette partie du temple. Les *Informations destinées aux joueurs* décrivent ce que les investigateurs découvrent au fur et à mesure qu'ils avancent. Enfin, les *Informations réservées au Gardien* contiennent certains détails, certains aspects secrets qui s'appliquent à un autel donné, ou les conséquences des actions des visiteurs dans cette zone.

Le Gardien est libre d'accorder des jets de Mythe de Cthulhu à l'intérieur des salles, de sorte que les investigateurs puissent identifier les représentations des Grands Anciens.

1. L'Autel de Cthugha

Informations de référence

Celui qui flamboie dans les Eaux Célestes est le gardien de la deuxième porte ; le Grand Ancien qui crée sa propre lumière. Son souffle ardent balaye les visages de ceux dont les cœurs vont à notre encontre. Il est feu, l'incendiaire, le fils d'une flamme, à qui fut remise sa tête après qu'elle eut été tranchée. Ma caverne est ouverte, les esprits tombent dans les ténèbres. Salut à toi, Splendeur des Étoiles, et au peuple-soleil de Fomalhaut.

Informations destinées aux joueurs

Traversant les flammes qui vous encerclent, vous faites passer le bateau dans la gueule béante du flanc de la Très Haute Montagne. L'ouverture est juste assez grande pour laisser passer l'embarcation, vous obligeant ainsi à vous accroupir ou à vous coucher lors du passage dans la grotte. N'étant plus en mesure de ramer, vous devez avancer dans le tunnel en vous servant du plafond comme d'un levier. Le bateau finit par frotter contre les parois, faisant tomber de la poussière sur votre visage. Un peu plus loin, le brasier flottant illumine des hiéroglyphes gravés en profondeur dans le plafond. Le style est identique aux écrits figurant sur le verso de la carte de Jonathan Moore.

Le tunnel débouche rapidement dans une haute grotte carrée, d'environ neuf mètres de côté. A l'autre bout, l'eau, qui illumine largement les parois, baigne une rive de granit, éclairant une ouverture taillée dans la pierre, derrière laquelle s'étendent des ténèbres. A six mètres de vous, sur la partie sèche de la grotte, un homme ayant abandonné ses robes est apparemment en train de bénir Jones. Vous apercevez également une longue corde épaisse et quatre grosses jarres renversées desquelles s'égoutte un liquide gras.

Informations réservées au Gardien

Le texte gravé dans le plafond du tunnel d'accès est une copie du sortilège Principe Aveuglant et correspond approximativement aux paroles que les Arabes prononçaient durant la cérémonie qui s'est déroulée à l'extérieur. Les investigateurs disposent maintenant de suffisamment d'informations pour effectuer une traduction grossière, en confrontant les mots et les caractères de la carte. Ils sont également à même d'interpréter, à tour de rôle, chaque ligne du couplet suivant en réussissant un jet d'INT x 3 par tranche de cinq minutes d'étude approfondie.

Le quatrième gardien est chargé de s'incliner jusqu'au bord de l'eau et d'embraser la pellicule inflammable en faisant jaillir une étincelle d'un briquet à silex. Lors de sa fabrication, le bateau a été enduit d'une substance spéciale qui résiste au feu, de même que la corde à laquelle il est attaché. Le gardien tracte alors l'offrande vers l'intérieur du temple et lui administre la dernière partie de la bénédiction, qui conclut le sortilège.

Le courant entraîne le pétrole en feu hors de la grotte par la bouche de la montagne et l'emporte jusqu'à la mer Morte.

Une fois à l'intérieur de la haute caverne, les investigateurs doivent guider l'embarcation jusqu'à la berge, par exemple en prenant appui sur les murs roussis comme ils l'ont fait avec le plafond du tunnel, mais au prix de précieuses minutes.

Tout en s'approchant du tandem qui se tient sur la berge, ils remarquent que l'Arabe dévêtu n'est pas à son aise (ce qui est bien compréhensible si le passage dans la rivière brûlante a roussi et calciné le futur sacrifié). Leur apparition surprend visiblement le psychanalyste qui tente de se libérer de la poigne solide du quatrième sectateur, ce qui provoque une bagarre entre eux deux.

L'Arabe est rapidement jeté à terre, en larmes, et Jones franchit l'arche d'un bond et disparaît dans les ténèbres. Lorsque les investigateurs rejoignent la rive, le pathétique gardien les supplie, dans sa langue natale, de lui laisser leur administrer sa bénédiction complète (elle dure une heure), similaire à celle exécutée au-dehors par ses condisciples. Le crâne vert, maintenant familier, est tatoué sur son bras. Il est impossible de lui faire franchir l'ouverture qui se trouve derrière lui sans user de la force. Il profitera alors de la première occasion pour se sacrifier dans l'espoir que son Dieu d'Émeraude lui pardonnera d'avoir failli à son devoir.

Un hurlement déchirant retentit dans les ténèbres, au-delà de l'arche.

2. L'Autel de Glaaki

Informations de référence

Vole comme l'hirondelle ; car n'importe quel dieu, n'importe quel mort, qui ne va pas se pourlécher les babines sur lui en ce jour, tombera dans les profondeurs de l'orge de fer, dans laquelle repose le gardien de la troisième porte. Il est le Champ de Joncs à la hauteur infinie.

Informations destinées aux joueurs

Après avoir franchi l'arche, vous pénétrez dans une salle d'environ vingt-sept mètres de long pour neuf de large. Malgré la pellicule grasse qui recouvre tout, vous voyez et vous sentez que le sol, le plafond et les murs de pierre noire ont la texture lisse de l'onyx piqueté de cendres argentées. Il est très difficile de ne pas déraper sur le sol couvert de limon, et les murs paraissent trop glissants pour l'escalade.

A neuf mètres de l'entrée, le sol laisse place à une fosse. Apparemment, c'est un puits sans fond qui occupe toute la largeur de la pièce.

Une représentation gigantesque de quelque horreur cauchemardesque, sculptée dans le même marbre sombre que les parois, jaillit du mur opposé et s'avance vers l'intérieur de la salle. Sa forme générale est humanoïde, et des pointes diaboliques la recouvrent. Les griffes étirées, ainsi que ce qui semble être une langue épineuse, ne se trouvent qu'à trois mètres du bord sur lequel vous vous tenez et surplombent donc l'abîme *(perte de 1D3 points de SAN).*

Les ténèbres vous gênent pour distinguer ce qu'il y a au-delà du torse épineux, mais en projetant vos lampes vers le fond, vous apercevez une autre bordure. Plus basse que celle sur

laquelle vous vous tenez, elle est garnie de nombreux pieux allongés qui se dressent vers vous, sans doute pour décourager les audacieux qui oseraient bondir par-dessus les neuf mètres du fossé. Au-delà, une arche perce le mur, en dessous de la statue.

En regardant plus attentivement, vous découvrez le corps du docteur Jones, empalé sur une des pointes à laquelle il est resté accroché. C'est certainement lui qui a poussé le cri entendu depuis la caverne précédente ; il semble avoir sauté la tête la première dans la pénombre de la mort.

C'est alors que vous assistez à une scène abominable : son corps inanimé se contracte soudain puis s'arrache à la froide lame de métal avant de franchir l'arche voisine d'un pas traînant et mal assuré *(perte de 1 / 1D6 points de SAN)*.

Informations réservées au Gardien

Les investigateurs vont certainement se montrer très hésitants pour tenter ce qui est pourtant la manière la plus sûre et la plus simple de franchir le fossé. Il leur suffit de réussir un jet de Sauter ou de DEX x 5 et de bondir dans les bras froids de la représentation de Glaaki. Au moment où ils s'accrochent au monument de pierre, précairement suspendus au-dessus du puits sans fin, il les emmène vers le rebord. En même temps, la herse se rétracte dans le sol, le poids des investigateurs faisant descendre la statue. Seuls ceux qui ont une TAI d'au moins 10 peuvent tenter cette acrobatie. Le recours à la collaboration et à l'ingéniosité sera peut-être nécessaire pour faire passer tout le monde.

Un investigateur qui rate les bras de la statue a droit à un jet de DEX x 2 pour se rétablir. Mais un nouvel échec le précipitera dans le vide, où l'attend une chute d'une trentaine de mètres ; la vie lui sera silencieusement retirée et il ira rejoindre l'amas osseux formé par tous ceux qui ont avant lui voulu suivre le même chemin.

(A l'instant de leur mort, les malheureux ont une vision épouvantable de l'autel de Cthulhu, situé en dessous. Le troisième participant à l'expédition du professeur Moore, qui a disparu au cours de leur premier voyage à but archéologique dans cette région, hurlait et se débattait dans tous les sens quand d'impitoyables sectateurs le précipitèrent au fond de ce puits.)

Les investigateurs ont la possibilité d'aborder ce problème d'une manière moins dramatique. *(Ils doivent cependant se souvenir qu'ils sont dans une situation d'urgence ; le psychanalyste a bel et bien l'intention de libérer Nyogtha en détruisant la Statuette d'Émeraude).* Il suffit d'accrocher à cette statue un poids équivalent à une TAI de 10 ou plus ou de le jeter dessus pour qu'elle se mette en mouvement et que les pointes disparaissent comme il a été décrit plus avant.

Après cinq rounds, le mécanisme revient lentement à sa position initiale, même avec les plus habiles stratagèmes pour appliquer une charge constante sur la statue, que ce soit avec un objet très lourd ou une personne. Après avoir achevé son cycle de cinq rounds, il pourra être enclenché par ce même poids ou par un autre.

Les malheureux connaîtront une mort instantanée s'ils tombent sur une des pointes de la herse ou s'ils perdent l'équilibre alors qu'elles se remettent lentement en place. C'est également le sort réservé à ceux qui s'estiment assez agiles pour effectuer ce bond gigantesque qui les fait atterrir sur la barrière de fer.

Le médecin dément est maintenant entièrement sous l'influence de Nyogtha qui, n'attachant aucune valeur à l'existence ou à l'apparence de l'humain, se soucie exclusivement de la destruction de la Statuette d'Émeraude avant que les investigateurs ne s'en emparent. Jones se trouve donc toujours en avance sur ses poursuivants.

3. L'Autel de Yig

Informations de référence

Le gardien de la quatrième porte est le père des serpents, celui qui vit sur les serpents. Lui qui a le regard acéré, qui les coupe de sorte que seul le serpent passe. Comme pour le Monticule des Esprits, dont les visages ne sont jamais baissés, ses serviteurs sont les Lanceurs de Couteaux à côté desquels les hommes ne peuvent passer.

Informations destinées aux joueurs

Au-delà de l'arche, un couloir chaud et humide de trois mètres de large se termine par un escalier taillé dans la roche qui s'enfonce dans les profondeurs. Une trace sanglante suit de manière irrégulière le couloir puis les marches. Dans l'humidité qui se condense, vous abordez les marches glissantes qui vous amènent au-dessus d'une paroi de trois mètres soixante dominant une autre volée de marches.

Pendant que vous entreprenez sa descente, vous remarquez un étrange dessin inhabituel gravé dans la surface verticale de cette marche gigantesque ; cette sorte de hiéroglyphe représente un colossal serpent se déplaçant sur des jambes humaines. De nombreuses lances mortelles sont enfoncées un peu partout dans la créature.

Une nouvelle vague de cris assourdis monte des profondeurs. Le deuxième escalier se termine par un petit palier et un tournant à angle droit. Les murs qui vous font face dégoulinent d'entrailles sanguinolentes, et une jambe humaine sectionnée, gît par terre, encore frémissante ! *(Perte de 1D3 points de SAN.)* La traînée sanglante se poursuit sur un troisième escalier d'une vingtaine de marches puis traverse une nouvelle salle.

Une mosaïque d'un matériau ressemblant à du verre parcourt les murs, le sol et le plafond de cette pièce carrée de neuf mètres de côté, représentant une variété infinie de reptiles : lézards cracheurs, vipères lovées et cobras en position d'attaque. Chaque section de ce décor compliqué et majestueux est à la fois abstraite et étrangement réaliste. La surface immonde du sol semble être de la boue coagulée, sorte d'écorce pourrie, avec des filets de sang frais qui parcourent son milieu.

Informations réservées au Gardien

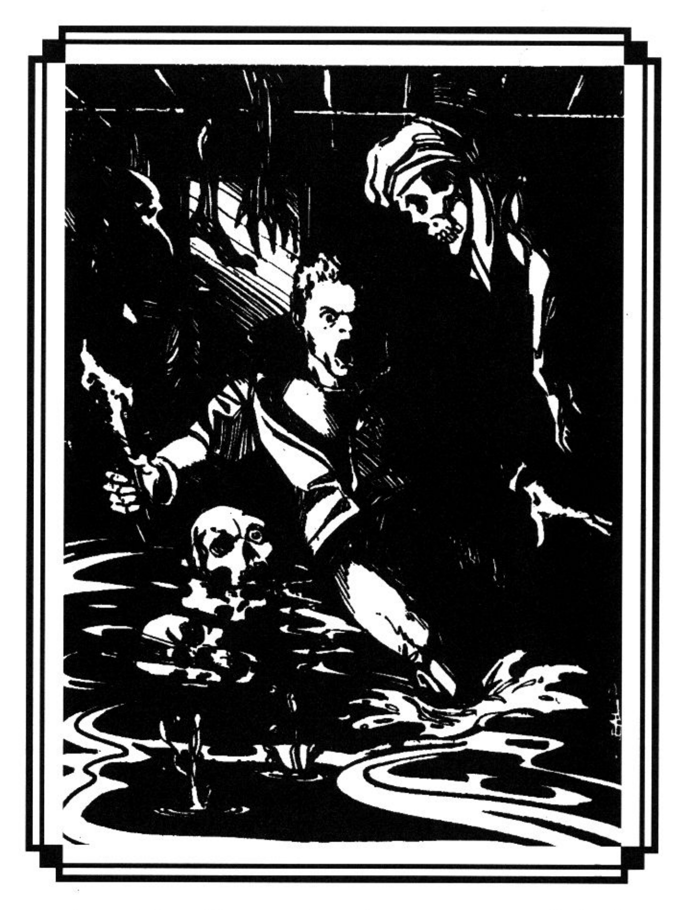
Un sort terrible attend les individus ayant une TAI d'au moins 8 qui s'avancent dans cette salle. Le piège mortel s'active dès que le sol sent la vibration de leur pas. Des dards effilés

comme des aiguilles jaillissent dans toutes les directions par les fentes cornues des yeux et des gueules reptiliennes qui ornent les murs ; ils provoquent une perte de 3D6 Points de Vie à chaque pas. Aucune zone ne paraît leur être hors d'atteinte. Pour les investigateurs qui réussissent un jet d'Esquiver, les dommages sont réduits de moitié. Un succès critique *(un cinquième de son score actuel)* permettra à l'individu concerné d'éviter toutes les fléchettes dans un mouvement véritablement héroïque.

Chaque nouveau pas que fait l'un d'eux dans la pièce provoque une nouvelle volée de ces pointes de bois. Leur présence et la nature glissante du sol font qu'un investigateur de taille moyenne doit effectuer *huit pas assurés (un round)* pour rejoindre la porte opposée, et la mort est pratiquement garantie. Ils pourraient bien préférer faire demi-tour après la première vague.

La projection d'une pierre sur le sol déclenche la projection d'une batterie de projectiles. Ainsi, si un investigateur tombe par terre ou plus simplement cesse d'avancer, il ne subira aucune attaque jusqu'à ce qu'il reprenne son mouvement. L'autel contient une réserve inépuisable de flèches mortelles.

Comme le suggère le texte de référence, la façon la plus pratique de traverser cet endroit sans se faire toucher consiste à ramper pour rester dans un espace d'au plus soixante centimètres de haut, au-dessus de la surface putride et écœurante qui recouvre le sol. Les dards ne descendent pas si bas. Cela risque de représenter un obstacle sérieux pour les investigateurs plutôt corpulents.



4. L'Autel de Cthulhu

Informations de référence

Le gardien de la cinquième porte est le puissant changeur de visage, celui qui règne puis se baigne et boit dans leurs entrailles. Offrez au grand Cthulhu vos pierres précieuses et dix-sept fûts de vin, dix champs et demi d'orge et l'Encens de Yuggoth, ou bien couvrez-vous la face car sa présence est terrible, sa magie puissante et ses yeux en profitent. L'éternité sans limite lui est accordée, car il est l'Héritier de l'Éternité, à qui l'immortalité fut donnée pour ses marées d'un million d'années.

Informations destinées aux joueurs

Vous avancez à travers l'arche qui ouvre sur la quatrième section, où les odeurs âcres et enivrantes commencent à affecter votre estomac qui se convulse. Après avoir éclairé la pièce, vous découvrez quelques marches qui descendent vers l'intérieur. La salle est divisée en deux parties, chacune d'environ neuf mètres de côté.

Une énorme statue abominable occupe la première, qui commence au pied des marches. La tête de la forme monstrueuse représente une pieuvre, sa gueule est invisible et une barbe de tentacules complète l'ensemble. Elle semble à première vue assise sur un trône, mais un examen plus approfondi vous permet de constater qu'il s'agit plutôt d'ailes de chauve-souris repliées, formant des rideaux de dentelle noire suspendus derrière elle. Ses mains griffues sont tendues vers l'avant comme dans l'attente du sacrifice ultime *(perte de 1D6 points de SAN)*.

La trace sanglante maintenant familière se poursuit dans l'autre partie de la salle et se dirige vers un bourbier d'infection incroyablement putride. Le sol est à ce niveau recouvert par une couche d'entrailles qui tombent par le plafond grillagé. De l'autre côté des barreaux, des crânes humains, des membres et des troncs restent suspendus, immobiles, à divers stades de décomposition *(perte de 1D8)*.

Au-delà de l'étang, une arche s'ouvre dans le mur opposé ; un bruit de tonnerre assourdi retentit loin en dessous de vous.

Informations réservées au Gardien

Dès que les investigateurs placent un objet dont le poids représente l'équivalent d'une TAI 6 ou plus, un jet réussi d'Écouter leur permet d'entendre un déclic perçant tandis que les griffes de pierre froide acceptent l'offrande. Ils peuvent maintenant franchir sans risque la vase puante et figée dans laquelle ils s'enfoncent jusqu'à la cheville, de façon à rejoindre l'autre côté de la salle.

Si le piège n'est pas correctement neutralisé, dès qu'une personne ayant une TAI d'au moins 11 s'avance dans la fine mare de sang, les grilles du plafond s'ouvrent au milieu et une centaine de cadavres glacés tombent en cascade sur tous les malheureux présents dans cette zone, qu'ils écrasent en les faisant passer de vie à trépas. Après avoir libéré leur charge immonde avec une force surnaturelle, les grilles se remettent en place et se referment en claquant violemment. Les investigateurs ont toutefois droit à un unique jet d'Esquiver (-20 %) pour échapper à cette fin prématurée.

Des gens particulièrement méfiant pourraient chercher d'autres solutions pour accéder à l'autre bord de cette mare de six mètres de large. Il leur est difficile d'envisager de sauter par-dessus, car ils ne peuvent franchir une distance supérieure à leur TAI. Ils ont également pour solution d'accrocher une corde à la grille et de s'en servir comme balancier, mais ils prennent le risque que le poids de celui qui passe la fasse s'ouvrir alors qu'il est encore en l'air.

Une fois la corde installée, les investigateurs penseront sans doute à vérifier la solidité des attaches avant de s'en servir.

Une confrontation de la FOR de l'investigateur et de l'endurance de la grille, équivalente à une FOR de 20, sur la table de résistance permet de déterminer le seuil de rupture. S'il obtient un résultat inférieur à ce seuil de rupture, il peut endommager de façon permanente le mécanisme en forçant son déclenchement. Dans ce cas, à moins qu'il n'y ait quelqu'un près de la mare ou dedans, personne ne sera blessé.

Si la grille résiste à sa traction, il peut supposer qu'elle parviendra à supporter son poids. Pendant qu'il se balance, le Gardien effectue un nouveau jet, mais cette fois en opposant l'endurance de la grille à la TAI de l'investigateur. Si les barreaux cèdent, le piège s'ouvre, écrasant l'infortuné sous un amas de corps qui lui tombent dessus. Le Gardien peut lui accorder une toute dernière chance sous la forme d'un jet de DEX x 1.

Recommencez cette procédure pour tous ceux qui font appel à cette technique. Une fois le mécanisme cassé, ceux qui ne sont pas encore passés n'ont plus qu'à piétiner les restes immondes, ce qui ne représente aucune difficulté physique. Il

est parfaitement légitime que le Gardien leur demande de vérifier s'ils n'y laissent pas 0/1D3 points de SAN.

Le docteur Jones, n'étant plus qu'un pâle reflet de l'homme qu'il fut, n'était pas assez lourd pour déclencher le piège.

5. L'Autel de Nyogtha

Informations de référence

Le traître Nyogtha est prisonnier de lui-même, son visage impitoyable repousse l'agresseur. La Chose Qui Ne Devrait Pas Être, lui dont le visage inversé compte de multiples formes, qui dévore la corruption de ses parties postérieures.

Informations destinées aux joueurs

De l'autre côté de l'arche, une nouvelle volée de marches, taillées dans la pierre luisante, descend vers les profondeurs où résonnent des bruits de tonnerre. L'escalier et les couloirs sont verdâtres, couverts d'une mince pellicule d'algue humide. Un petit palier précède un nouvel escalier qui part sur la gauche. Un étrange scintillement vert, qui n'augmente pas la luminosité, semble remplir l'air alors que vous franchissez une arche noircie qui s'ouvre sur une nouvelle salle.

Une plate-forme de trois mètres de large, s'avance au-dessus du vide vers le centre de cette vaste pièce circulaire. Elle se termine par une autre plate-forme circulaire, également suspendue de manière irréelle dans le cœur de cet espace, et occupée par un piédestal élevé sur lequel repose une figurine de trente centimètres de haut. A neuf mètres au-dessus de vos têtes, vous discernez un plafond simple et plat, mais en dessous de ce bras de construction étrangère, règne un vide froid et humide que même cette curieuse illumination vert émeraude ne peut pénétrer. L'écho malsain et retentissant d'un million de courants furieux émane de ces profondeurs.

La figurine de jade foncé représente une forme humaine difforme se tenant dans une position de fœtus. Elle est assise, telle un Bouddha, les bras et les jambes repliés en un geste de soumission sinistre. Le visage proéminent et inquiet qui émerge de l'intérieur de cette silhouette massive suggère des émotions subtiles que votre esprit cherche à identifier mais en vain. Une trace rougeâtre se dirige vers l'autel central au bord duquel elle meurt.

Informations réservées au Gardien

Pour s'approcher de la Statuette d'Émeraude, les investigateurs n'ont qu'à avancer prudemment sur la péninsule solide de pierre lisse, qui mesure plusieurs dizaines de centimètres d'épaisseur, jusqu'à ce qu'ils arrivent au niveau du support central.

Quand tous ont pénétré dans cette salle d'un vert émeraude foncé, ou lorsque l'un d'eux ne se trouve plus qu'à quelques dizaines de centimètres du piédestal, ce qu'il reste du docteur Jones, un pseudo-cadavre parcouru par des convulsions, émerge de derrière le bloc. Il rampe de façon à être visible par tous ; il n'a plus ni jambes ni abdomen inférieur, et les fléchettes de bois ont même entièrement écorché son torse et sa tête couverts de pus dégoulinant.

Tandis qu'il produit un dernier effort épuisant pour se traîner vers l'avant, les témoins distinguent clairement le cœur qui bat entre des côtes défoncées, bien qu'il n'ait plus de sang à pomper.

Un bras déchiqueté, curieusement ferme, est tendu vers l'avant, exposant une main qu'achèvent des doigts osseux d'où pend lamentablement de la chair, mais serrés sur l'acier bleu et froid d'un revolver (1D3/1D8 points de SAN). Le psychanalyste n'est plus aussi grand qu'autrefois ; c'est pourquoi il lui est difficile d'attraper la Statuette d'Émeraude.

Si le Gardien le désire, sa dépouille s'adresse aux investigateurs en les appelant par leur nom tout en les menaçant de son arme. D'une voix voilée qu'aucun souffle n'anime, il émet en hoquetant quelques gargouillis :

« Jetez... la statuette... dans le vide... ou... je ne plaisante pas... je vous tuerai tous ! »

Solutions

La manière dont les investigateurs règlent ce problème est laissée à leur entière discrétion. La carcasse infernale du docteur Jones leur tire dessus sans hésiter s'ils tentent de fuir ou d'attaquer (situation qui se résout en appliquant la séquence de combat classique). Les caractéristiques initiales de Jones restent valables avec une seule modification importante : dans son état actuel, il ne mourra pas si facilement.

Les armes à feu lui infligent des dommages minimaux, sauf avec un coup critique, auquel cas il subit les dommages normaux. S'il perd 15 Points de Vie ou plus au cours d'un même round, il perd l'équilibre et passe par-dessus la plate-forme ; il a alors droit à un jet de DEX x 5 pour s'accrocher au rebord et continuer de tirer sur les investigateurs. Une nouvelle perte de 15 Points de Vie dans les mêmes conditions le propulsera vers sa chute finale. Se trouvant tous dans une position relativement précaire, les adversaires des deux camps subissent une pénalité de -20 % pour toucher. Rappelez-vous aussi que l'arme du médecin ne contient que sept balles. Bien qu'il soit impossible à tuer sur le plan psychique, ses tissus corporels ne peuvent résister que dans une certaine limite. La perte de 50 Points de Vie le réduira à une masse inerte de sang et d'os parcourue de spasmes. A ce stade, Nyogtha ne peut plus se servir de Jones qu'il libérera de son emprise maléfique.

La Statuette d'Émeraude

Lorsque leur création des Shoggoths tourna au désastre complet, les Choses Très Anciennes se replièrent dans des retraites glacées et méditèrent sur leur existence. Il y a un milliard d'années, elles commencèrent à recevoir des ondes psychiques de détresse venues de l'autre côté de la planète.

C'était Nyogtha, La Chose Qui Ne Devrait Pas Être, qui poussait ces cris désespérés et confus. Les Choses Très Anciennes se rendirent dans les Greenstone Moutains, en Nouvelle Zélande et conçurent un environnement factice dans lequel le Grand Ancien pourrait se développer physiquement et, dans une moindre mesure, mentalement. Elles considérèrent que Nyogtha leur serait entièrement redevable.

Elles projetèrent autour de leur dieu d'adoption une coquille d'énergie protectrice couvrant une circonférence de quatre cents mètres. Les méthodes avec lesquelles elles atteignirent ce résultat dépassent de loin l'entendement humain. Une épaisse végétation naturelle recouvre ce terrain où prolifèrent de nombreuses espèces d'insectes et de plantes considérées comme éteintes, mais aussi où vit encore une tribu de Maoris, tous préservés pour l'éternité. Le Grand Ancien était à l'abri des interférences extérieures, un peu comme un bernard-l'ermite protège sa chair fragile dans les coquilles qu'il trouve dans l'eau.

Les Choses Très Anciennes craignaient autant Nyogtha que les Shoggoths, aussi elles intégrèrent une source auxiliaire dans le système alimentant la barrière protectrice, à l'image des piles qui servent à alimenter une lampe torche. Cette source prit la forme d'une statuette qui était à la seule disposition des Choses Très Anciennes. Elle était conservée au-delà des océans, par des adorateurs fanatiques des Anciens, nommés *Ceux du Peuple-Vivant*. Lorsque Nyogtha se mit à manifester des pensées ambitieuses et agressives, en reprenant de sa vigueur, la coquille fut indéfiniment maintenue en état d'activité et le Grand Ancien fut abandonné là, prisonnier passif d'un environnement artificiel.

La Statuette d'Émeraude est un Signe des Anciens portatif, mais sans aucune propriété magique extérieure. Elle est constituée d'un matériau aisément pris pour un onyx rare, vert foncé, pesant à peu près cinq kilos. Il y a peu de chances qu'elle vole en éclat si une force considérable est exercée dessus, mais elle risque surtout de tomber complètement en poussière sous l'effet d'un coup qui lui infligerait au moins 100 points de dommages en une fois.

Toucher la statuette

Nyogtha attend avec impatience la destruction de la statuette, car par son existence, elle le maintient confiné dans la caverne des Greenstone Moutains, en Nouvelle Zélande, et l'empêche de parcourir le monde. Quand il s'est retrouvé devant le piédestal, le corps de Jones était dans un tel état qu'il n'était plus en mesure de s'emparer de la figurine et de la précipiter dans le gouffre insondable ; il lui fallait avant cela escalader le socle, opération longue, lente et douloureuse qui ne pouvait souffrir la moindre interruption. L'autre solution pour lui consistait à attendre qu'un investigateur s'en charge à sa place.

Cette option permet à ses adversaires de recourir à une stratégie intéressante en prétendant entrer dans son jeu à la seule fin de s'approcher et de lui infliger des dommages importants.

A moins que tous les investigateurs n'aient bénéficié de la cérémonie du Principe Aveuglant (qui protège les sujets des interférences psychiques, voir plus avant), à l'instant où quelqu'un touche la Statuette d'Émeraude, Nyogtha apprend où elle se trouve précisément et libère une orgie de destruction apocalyptique. *(Une explication plus précise de la manière dont ce pouvoir intervient figure en encadré ci-contre.)* Un raz-de-marée prenant son origine dans la mer Morte suit immédiatement ce phénomène.

Au moment précis où l'un des investigateurs s'empare de la Statuette d'Émeraude ou la touche, la scène suivante se produit.

Informations destinées aux joueurs

Derrière vous, une explosion et des vibrations d'une magnitude colossale se rapprochent en augmentant d'intensité sonore. Des images indéchiffrables et surréalistes surgissent des murs et tourbillonnent autour de vous, suivies d'autres qui jaillissent du sol du couloir que vous venez d'emprunter, et prennent lentement le pas sur la réalité. Des quartz et des minerais multicolores luisent de tous côtés. Les minéraux se dissocient ; des statues gigantesques émergent, exposant une multitude de styles antiques. Mais le plus effrayant, c'est la nature profonde de chaque composition macabre qui ressemble terriblement aux œuvres que vous avez découvertes dans le jardin de Jonathan Moore, il y a quelques semaines. Apparemment, cette monstrueuse association émane en partie de l'esprit de la défunte maîtresse de cet art, Géraldine Oxenbury.

Des images mégalithiques bouillonnent et s'échappent sans fin des murs et du sol, obstruant l'issue étroite. Chacune possède son propre scintillement métallique, et son apparition détruit violemment la précédente, créant des averses dangereuses de poussière et de fragments de roche.

Loin dans la paroi de la montagne, sur la gauche, en hauteur, une fissure derrière laquelle vous devinez la lumière du jour laisse passer un tourbillon d'eau vrombissant qui se précipite vers vous en cascade. Vous devez rassembler tout votre courage et votre endurance pour résister à l'impact et éviter les débris qui volent autour de vous. Depuis votre position sur cette avancée rocheuse, vous constatez que la caverne se remplit d'eau écumante ; en dessous, loin dans les ténèbres, des reflets agités vous révèlent la présence probable d'une rivière souterraine.

Informations réservées au Gardien

Cette tempête chaotique va débarrasser les investigateurs du docteur Jones, précipité vers sa tragique destinée en passant dramatiquement par-dessus la corniche. Nyogtha pensait que les humains ne pourraient survivre à un tel déchaînement de violence et que la Statuette d'Émeraude serait détruite par la même occasion. Toutefois, des individus bien équipés et prêts à saisir les occasions qui se présentent ont de bonnes chances de s'en sortir.

Quiconque se tient dans le couloir au moment où les images surgissent des murs doit réussir un jet d'Esquiver pour sauter sur la plate-forme principale et éviter d'être écrasé. Une fois que l'eau a jailli dans la caverne, les investigateurs doivent réussir des jets d'Esquiver ou de Chance à chaque round suivant, afin d'éviter les débris qui tournoient dans l'air. En cas d'échec, ils encaissent à chaque fois 1D20 points de dommages. Toute personne qui perd en une fois la moitié de ses Points de Vie restants fait le grand plongeon dans le vide, à moins d'obtenir sur un nouveau tirage un résultat supérieur ou égal à la moyenne de sa FOR et de sa DEX x 3. Tous ceux qui, pour quelque raison que ce soit, se trouvent encore dans une autre partie du temple au moment du cataclysme sont irrémédiablement écrasés ou noyés.

Les investigateurs disposent de six rounds après l'apparition de la fissure pour récupérer la Statuette d'Émeraude, après quoi une vaste section du mur s'effondre, emportant le bras qui la tient. Avant que cela n'arrive, ils doivent absolument rejoindre la fissure dans le flanc de la montagne, la seule issue qui leur reste. Ils parviennent à envoyer une corde et à l'accrocher en réussissant un jet de Lancer. Si elle est munie d'un grappin, ils bénéficient d'un bonus de +15 %. Des blocs de pierre tombant sans cesse autour d'eux, ils ne seront vraiment à l'abri qu'après s'être faufilés hors de la montagne en se dirigeant vers la source de lumière naturelle.

En l'absence de matériel aussi usuel qu'une corde et un grappin, ils peuvent tenter de Sauter (-15 %) jusqu'à la fissure. Un échec les entraîne dans une chute inexorable au milieu de l'eau tourbillonnante et des pierres.

Le pouvoir de Nyogtha

On peut considérer que le cerveau humain est littéralement divisé en deux moitiés. L'hémisphère gauche contient les éléments qui nous permettent de raisonner, tandis que le droit est le siège de notre subconscient. C'est dans cet hémisphère droit que l'on trouve le potentiel destiné au chaos, qui enfante la créativité.

Nyogtha possède un pouvoir spécial par lequel il vole puis manipule la partie droite du cerveau d'une seule créature intelligente à la fois. Nous ne donnons aucun mécanisme de jeu correspondant à ce phénomène car cela reviendrait à dissiper son aspect mystérieux. Certaines de ses conséquences pour la victime sont indiquées, en particulier le fait que cela la rend quasiment immortelle, avec la perte progressive de ses qualités personnelles.

Comme cela est dit dans le *Préliminaire*, Géraldine Oxenbury fut la malheureuse victime de l'affrontement, en 1890, dans les Greenstone Moutains. Il est malheureux que son corps décomposé n'ait pas encore trouvé le repos. Son esprit particulièrement développé intrigue le Grand Ancien qui, jusqu'à présent, n'avait eu affaire qu'aux simples indigènes des alentours. Il a maintenant l'occasion de comprendre la culture occidentale. Après avoir absorbé les souvenirs et l'essence vitale de Géraldine, Nyogtha était en mesure de dresser des plans qui ne surprendraient pas venant de la part d'un dictateur fou et malveillant.

Il a également bénéficié de toutes les connaissances scientifiques de la jeune femme ; quand il attaque les investigateurs dans *l'Autel de Nyogtha*, il peut extraire, préparer et utiliser une grande variété de métaux et de minerais d'origine terrestre. Les contours des projectiles qu'il crée sont semblables aux sculptures de Géraldine, mais il n'en est pas conscient ; c'est simplement les conséquences des arrière-pensées agitées de sa victime, qui errent dans le subconscient de l'esprit extraterrestre. Cela tend à expliquer pourquoi Nyogtha a parfois paru quelque peu indulgent et clairement immoral plutôt qu'amoral.

En dehors de quelques exceptions passées, au cours desquelles il a projeté son image sur de vastes territoires, le pouvoir de Nyogtha est extrêmement limité en comparaison de ceux des autres Grands Anciens. Il est capable de lancer une attaque physique contre les investigateurs dans l'espoir de détruire la Statuette d'Émeraude, mais ce faisant, il épuise son énergie et se retrouve beaucoup plus faible qu'avant. Bien que, littéralement, il ne risque pas d'en mourir, il va être privé de pouvoir et d'influence durant des milliers d'années. Le risque est évident, quoique dans son arrogance il estime pouvoir dépenser cette énergie car il est sûr de sa prochaine libération qui lui permettra d'employer tout le pouvoir dont il a besoin : dès que la Statuette d'Émeraude sera détruite.





Le retour

La Très Haute Montagne s'est écroulée dans la Rivière du Feu Ardent et toute trace de son existence disparaît avec elle. Les tonnes de matière qui la constituaient, en se déversant dans les eaux également alimentées par la mer Morte, provoquent une immense turbulence. Pour les habitués de cette région, le terrain est déchiqueté et aplati sur plus de deux kilomètres carrés comme s'il avait reçu un gigantesque coup de poing, mais pour l'étranger, rien ne le différencie des terres irrégulières des environs. Les bêtes qui n'ont pas été solidement attachées, prises de panique, se sont enfuies depuis longtemps dans le désert.

Le voyage de retour, à travers la montagne et le désert, se déroule sans incident. Les investigateurs souffrent de bourdonnement d'oreilles pendant les quinze jours que dure la traversée de ces terres apaisantes, un effet secondaire du récent déferlement de violence. Après cette expérience traumatisante, ils ont parfois l'impression qu'ils ont en fait été arrachés aux frontières de notre dimension et qu'ils errent dans un paysage inconnu.

Quatorze semaines plus tard, après leur retour dans leur foyer du Massachusetts, ils lisent avec surprise un article à la une du journal faisant le récit de la réapparition miraculeuse d'un Jonathan Moore bien vivant. Sur la photo d'illustration, l'explorateur se tient à l'extérieur du temple au moment où ce dernier est emporté par le raz-de-marée (référence ✂).

Les conséquences de l'échec

Si la Statuette d'Émeraude est perdue, détruite ou brisée de quelque manière que ce soit, les investigateurs ont échoué dans leur quête. Le bouclier, que les Choses Très Anciennes avaient installé autour de Nyogtha il y a un milliard d'années, est rompu ; cette structure, qui n'était destinée qu'à contenir le potentiel de Nyogtha, cesse d'exister. Le Grand Ancien héritera alors des indicibles réserves accumulées durant toutes ces années, condamnant l'espèce humaine à une extinction imminente.

Quelques semaines après le retour des investigateurs en Nouvelle-Angleterre, le 5 septembre 1927, toute la planète est soumise à une vague de secousses sismiques. Des groupes d'études, universitaires ou autres, sont dépêchés pour étudier



Jonathan Moore est en vie !

Hier, les bureaux du Boston Globe ont eu l'honneur de la visite d'un représentant de l'Université de Miskatonic d'Arkham venu faire part d'une nouvelle sensationnelle : Jonathan Moore, supposé avoir péri au cours de l'attentat qui a soufflé sa maison de Boston, est bien vivant et en bonne santé. Tel un phénix, il semble s'être relevé des cendres de son domaine.

Les restes calcinés que la police a découverts dans sa résidence n'étaient pas du tout les siens, mais ceux d'un proche collaborateur, Stephen Ashworth. Nous sommes naturellement tous heureux que Jonathan Moore soit encore parmi nous ; mais, au nom de tous nos lecteurs, je tiens à m'associer à la peine des parents et des amis du défunt membre de l'Université de Miskatonic, Stephen Ashworth. C'est un hasard cruel qui l'a amené à se rendre à la résidence de Jonathan Moore juste à l'instant où elle a été complètement démolie. Son sacrifice sera pleuré par tous.

La question reste posée concernant l'identité du groupe ou de l'individu qui voulait nuire autant à un héros du peuple tel que Jonathan Moore. Pour saisir l'ensemble du tableau, nous devons revenir sur les événements des dernières semaines. Le Boston Globe a récemment publié un article annonçant le retour de l'explorateur et de son équipe (dont faisait partie le défunt) après avoir dû interrompre une reconnaissance ordinaire de la Palestine. Les faits suivants ont été portés à notre connaissance seulement hier.

Apparemment, un guide engagé par Moore avait dirigé l'équipe bien imprudemment, mais par pur hasard et en toute innocence, vers une terre sacrée pour les membres d'un culte ancien et malveillant que Moore connaissait sous le nom de "Ceux du Peuple-Vivant".

Les voyageurs furent pourchassés durant des jours dans des déserts brûlants et, comme Jonathan Moore l'avait prévu, les démons impitoyables le suivirent jusqu'ici, à Boston, pour l'exécuter comme il le méritait ! Il aurait été presque impossible de croire à une histoire aussi étonnante si elle n'avait été racontée par Jonathan Moore en personne.

Avec sa grande expérience dans ce genre de situation, Jonathan Moore avait anticipé une attaque de grande envergure et, oublieux de sa propre sécurité, était retourné en Palestine afin d'éloigner le danger de notre région en ramenant ses ennemis dans leur propre pays. Après une semaine, voyant que Stephen Ashworth n'arrivait pas à Jaffa où ils s'étaient donné rendez-vous, Jonathan Moore commença à envisager le pire puis à l'accepter. L'explorateur intrépide séjourna incognito dans la cité de Jaffa, à envisager sa prochaine stratégie avec un objectif en vue : venger la mort de son ami.

Devant trouver rapidement une solution à cette situation, il prit sous son aile un groupe de chasseurs de trésor américains avec l'intention de mettre un terme aux activités de cette secte dangereuse. C'est ainsi qu'il guida cet étrange équipage durant plus d'une semaine, franchissant une nouvelle fois les régions du Moyen-Orient balayées par le vent, qu'il connaissait maintenant bien pour enfin atteindre le rivage de la mer Morte, site de l'attaque subie plusieurs semaines plus tôt. Une fois arrivés, nous raconta-t-il, il n'y eut guère le temps de rétribuer chacun car la terre se fendit et explosa sous leurs pieds ! Ses compagnons, de même que la plupart des membres du culte déjà mentionné, vêtus de leurs robes rouges, furent épouvantés par les perturbations d'origine sismique et s'enfuirent, complètement paniqués.

Le cliché illustrant cet article a été pris avec le nec plus ultra du matériel photographique mis au point à l'Université de Miskatonic. Il permit à Jonathan Moore d'immortaliser la fin tragique de ce culte jusque-là inconnu, "Ceux du Peuple-Vivant", et la décapitation de leur dynastie sanglante. Arpentant ce sol dangereux, il prit des clichés des nombreux motifs antiques qu'aucun homme ne verra plus.

Son dernier obstacle semble avoir été une secousse démesurée qui a entraîné un raz-de-marée inexplicable à l'origine de la destruction totale de l'architecture unique et particulière de ce site. Les spécialistes ne peuvent fournir aucune explication logique sur ce désastre étrange, quoique parfaitement naturel ; il n'existe à l'heure actuelle, aucun projet d'étude plus approfondie de la zone concernée. Les autorités locales qualifient simplement ces événements d'acte divin.

le phénomène, mais en vain car il n'y aura aucun lendemain. Des forces sur lesquelles nul ne peut agir sont maintenant entrées en action et ont tiré un trait sur l'humanité, ouvrant ainsi la voie aux hordes fraternelles de Nyogtha et à ses croyances répugnantes.

Une vague de mort balaye la Terre, garantissant que nul ne se relèvera de son sommeil ultime. Les sentiments écrasants de culpabilité que peuvent éprouver les PJ ne seront que de courte durée, car ils sont précipités dans un néant vide de nuit éternelle dépourvue de toute conscience ; c'est véritablement le sommeil éternel pour l'humanité. La planète est dépouillée jusqu'au cœur de toute bonté, se transformant en un maléfique vaisseau rampant aux proportions colossales.

Les investigateurs déchirés ne participeront plus à aucune aventure dans ce monde. Le Gardien peut cependant s'arranger pour que d'autres campagnes aient lieu en recourant à l'un des artifices suivants (ou en trouvant d'autres manières de gérer cette fin du monde).

- Expliquez aux joueurs que leurs prochaines aventures se dérouleront dans une réalité parallèle, sans aucun lien avec celle de *La chose sur le seuil*, de sorte que les personnages qu'ils ont rencontrés et les événements apocalyptiques découlant de leur échec récent n'ont aucune incidence sur l'avenir.

- Grâce à cette fin du monde, le Gardien peut également envoyer les investigateurs dans les Contrées du Rêve, mais sans aucun espoir de retour dans le monde éveillé.

- Donnez aux joueurs le rôle d'investigateurs envoyés dans le passé du monde qui vient d'être anéanti. Cette approche peut les amener à interpréter des personnages excentriques, fous, parapsychologues ou même des réincarnations d'autres investigateurs (à la discrétion du Gardien). Il se pourrait même qu'ils empêchent que ce scénario se produise ! Comme il se déroule dans une période relativement tardive, ils ont largement le temps de vivre de belles aventures avant la condamnation du monde, surtout si on considère l'espérance de vie d'un investigateur du Mythe de Cthulhu.

Les conséquences du succès

Dès lors que la Statuette d'Émeraude reste intacte, les investigateurs peuvent s'enorgueillir d'une victoire sur La Chose Qui Ne Devrait Pas Être. Accordez à chacun une récompense de 5D10 points de SAN. Ils devront ensuite décider comment s'assurer qu'elle ne tombe pas dans de mauvaises mains. Ils auront appris que si ce seul instrument craint par Nyogtha vient à être brisé, le dieu et ses abominables serviteurs s'échapperont de leurs coquilles tombales pour apporter une folie cataclysmique sur nos terres éveillées. Ployant sous le poids de ce savoir écrasant, celui (ou ceux) qui en a la garde pourrait échapper aux conséquences que cela implique en se suicidant, son esprit n'ayant pu résister à la pression.

Si les investigateurs décident de garder définitivement la statuette sous leur protection, ils deviennent des cibles parfaites pour la paranoïa. Nyogtha a consommé une grande partie de son pouvoir restreint en provoquant la destruction de la Très Haute Montagne, située pourtant de l'autre côté de la planète. Son échec signifie qu'il ne représente plus une menace pour l'humanité. Le Gardien peut cependant décider que ses ressources lui permettent encore de dépêcher des créatures chargées de détruire la Statuette d'Émeraude, au cours d'aventures futures. À la mort des investigateurs, leurs héritiers risquent d'être victimes d'attaques et de complots de même nature.

Un Gardien souhaitant développer cette aventure usera avec profit des idées suivantes :

- Les investigateurs contactent Jonathan Moore et insistent pour qu'il leur indique l'emplacement exact de la grotte des Greenstone Moutains, en Nouvelle Zélande. Ils pourront alors affronter Nyogtha directement et, peut-être, échapper à leur propre folie autrement inévitable.

- Peter leur remet des copies de journaux intimes de Howard Crosswell dans lesquels ils relèvent des informations précises sur la localisation de Nyogtha. Moore peut leur expliquer les raisons de la première visite du trio en Nouvelle Zélande en 1890. Cela peut constituer la base d'une aventure en soit.

- Les investigateurs lisent un article sur un "hiver insidieux" qui s'est abattu sur les Greenstone Moutains ; les Choses Très Anciennes ont établi une ultime forme de punition en gelant le dieu sombre. Quand ils arrivent sur place, ils découvrent les structures d'un royaume apocalyptique, composées de formes cyclopéennes et d'arches impossibles érigées par des ouvriers shoggoths ; mais la mort et la glace ont emprisonné leurs mouvements fluides.

Caractéristiques des personnages principaux

HEIDI VON RHEINBERG

FOR 12	CON 15	TAI 11	INT 17	POU 11
DEX 13	APP 14	ÉDU 18	SAN 55	Points de Vie : 13
Points de Magie : 11				



Heidi von Rheinberg

Compétences : Allemand 96 %, Anthropologie 90 %, Arabe 51 %, Baratin 94 %, Discussion 88 %, Droit 78 %, Esquiver 58 %, Marchandage 82 %, Persuasion 40 %, Psychologie 90 %, Sauter 47 %, Suivre une Piste 76 %, Turc 83 %.

Armes : Coup de Poing 37 %, 1D3 ;
Couteau de poche 26 %, 1D4.

Sorts Connus : Aucun

Informations destinées aux joueurs

Il émane de cette personne une impression de fierté ; ses yeux clairs comme la glace et le contour carré de son visage sévère mais patient trahissent sa force intérieure. Elle glisse souvent ses longs cheveux sombres sous le col gris de sa veste préférée, ample et chiffonnée.

Informations réservées au Gardien

Heidi von Rheinberg est née en 1893 à Dresde, en Allemagne. Toujours célibataire, elle a consacré le début de sa vie à devenir une universitaire qualifiée, spécialisée en anthropologie. Elle séjourne depuis deux ans à Jaffa, où elle sert d'intermédiaire aux visiteurs européens, ce qui lui permet d'approfondir son intérêt professionnel pour les interactions entre les cultures. Elle compte rester au Moyen-Orient pendant encore un an, estimant qu'elle aura alors suffisamment avancé dans ses recherches pour publier le résultat de ses études.

La population arabe éprouve vis-à-vis d'elle des sentiments mitigés, car la plupart des gens n'ont jamais vu de femme aussi indépendante et sûre d'elle. Elle parvient à s'élever au-dessus du sectarisme de la société orientale grâce à ses connaissances et sa compréhension de la psychologie multiculturelle et réussit ainsi à éviter les conflits ouverts par une approche sensible. Elle aura beaucoup de mal à travailler avec des explorateurs enclins à la violence inutile, mais se fera un plaisir de rendre service à toute personne ayant un intérêt personnel ou participant à une expédition légitime.

La méthode que Heidi von Rheinberg utilise dans son rôle d'interprète peut surprendre certains. Les langues les plus répandues dans les villes et les villages de Palestine en 1927

sont l'arabe et le turc. Comme elle parle plus couramment le turc, elle a plutôt recours à cette langue pour traduire les propos des voyageurs occidentaux auprès de la communauté arabe.

Les investigateurs voudront peut-être parfois discuter des prix avec les commerçants ; le jet de Marchandage qui s'applique est fait par l'interprète. Selon le respect qu'ils lui inspirent sur le plan professionnel, Heidi von Rheinberg proposera ses services pour une somme variant entre cinq et dix dollars par jour. Frais de voyage non compris.

JONATHAN MOORE

FOR 14	CON 15	TAI 15	INT 18	POU 18
DEX 14	APP 15	ÉDU 19	SAN 50	Points de Vie : 14

Points de Magie : 18



Heidi von Rheinberg

Compétences : Anthropologie 85 %, Arabe 93 %, Archéologie 82 %, Chinois 58 %, Discussion 90 %, Histoire 96 %, Occultisme 89 %, Persuasion 90 %, Suivre une Piste 71 %, *Mythe de Cthulhu 48 %.*

Armes : Coup de Poing 67 %, 1D3 + 1D4 ;
Automatique cal. 45 72 %, 1D10 +2 ;
Couteau 41 %, 1D4 + 1D4.

Sorts Connus : Invoquer/Contrôler un Byakhee, Signe des Anciens, Flétrissement, Signe de Voor.

Informations destinées aux joueurs

Quand il ne fait que parler, Jonathan Moore peut être pris pour un homme décontracté ; son regard est franc et ses propos fermes bien qu'il s'exprime avec une grande douceur. De corpulence moyenne, il est plutôt grand, presque toujours parfaitement rasé et bien conservé pour ses soixante-huit ans. Quand la lumière accroche la sombre masse de sa chevelure, on peut y distinguer une faible nuance de roux.

Informations réservées au Gardien

Dans sa jeunesse, Moore se destinait à une carrière militaire, mais à l'époque de son passage dans une école privée, il comprit que cette activité était trop restrictive pour son appétit d'aventures. Des années plus tard, après avoir été un jeune diplômé de l'Université de Miskatonic, il y enseigna durant trois années satisfaisantes. Ses premières aventures sur le terrain se firent sous le patronage de Howard Crosswell, un des savants les plus brillants et les plus respectés qui n'était pourtant guère plus âgé que lui. Leur collaboration fut positivement reconnue de sorte qu'ils effectuèrent de nombreux voyages à de diverses occasions et avec plus ou moins de succès, jusqu'à l'affaire Greenstone en 1890.

Moore est extrêmement cultivé, mais il prend soin de ne pas écraser les autres avec son savoir, car il trouve ce comportement peu sociable et extrêmement irritant. Bénéficiant des encouragements de la presse, il s'amuse beaucoup à jouer le "héros populaire". Ce n'est pas à cause de lacunes dans ses capacités physiques, mais plutôt parce qu'il préfère éviter les conflits brutaux et tenter de se sortir des situations délicates par le dialogue.

Il est toujours attristé par le destin de la famille Crosswell. Il avait, en effet, une tendresse particulière pour Susan, la femme de Howard. De plus, étant à l'origine du terrible savoir, il s'estime responsable de la folie de son ami qui a entraîné la mort de sa jeune épouse. Si on l'incite à parler de ses connaissances sur le Mythe de Cthulhu, il ne dévoilera rien d'autre que ce que les investigateurs ont appris au cours du dernier mois d'enquête, se contentant ainsi de confirmer leurs interprétations les plus terrifiantes. Il s'habille souvent, et certainement inconsciemment, en noir ou dans des couleurs sombres ; c'est peut-être une façon d'exprimer sa conscience personnelle.



Boston G

Boston Globe, Quotidien, Vendredi 15 Mars 1917. ***10 cents.***

L'épouse d'un explorateur sauvagement agressée



Aux alentours de trois heures ce matin, Mrs Susan Crosswell, l'épouse d'un des plus célèbres explorateurs et historiens du Massachusetts, a été horriblement mutilée par son propre berger allemand. Tout porte à croire que la malheureuse a surpris l'animal durant la nuit et qu'il l'a prise pour un intrus. La police s'est immédiatement rendue sur place après avoir reçu un appel désespéré du mari affolé. Mr Crosswell est actuellement chez lui, dans le quartier nord de Davenham, où un médecin venu de l'hôpital veille sur lui. Pour l'instant encore en état de choc, il a été mis sous sédatif.

Le commissaire Thomas a eu l'obligeance de nous faire part des informations suivantes, après avoir eu un bref entretien avec l'époux affligé.

"Selon toute apparence, Mrs Crosswell est allé chercher un verre d'eau à la cuisine après s'être réveillée. Mr Crosswell, qui venait de s'assoupir, a été réveillé par des grognements et les cris de sa femme. Il se rua hors de sa chambre et dévala l'escalier pour découvrir une scène atroce : l'animal enragé tenait encore sa victime à la gorge. Après avoir réussi à lui faire lâcher prise, il n'a pu que constater la mort de son épouse. C'est à ce moment qu'il remarqua leur fils, âgé de douze ans, qui se tenait au bord de l'escalier. Il est difficile de dire si ce dernier a assisté à toute la scène. En tout cas, ce qu'il a vu l'a profondément bouleversé ; depuis, le garçon n'a pas prononcé une parole ni même émis le moindre son et ne se déplace plus de sa propre initiative."

Un porte-parole de l'hôpital de Herald Street de Davenham nous a expliqué : "Peter est plongé dans un état de stupeur particulièrement aiguë, une manifestation typique d'un choc terrible. Nous ne pouvons lui administrer aucun traitement qui puisse le soulager ; ce genre de traumatisme tend à guérir tout seul, pourvu qu'on laisse faire le temps. Le garçon a été placé sous observation intense pour son propre bien."

La résidence familiale n'a pas de voisinage immédiat. Un commerçant du quartier nous a simplement déclaré : "Les Crosswell formaient une famille très unie, mais ils recevaient peu et ne sortaient guère. On les voyait donc rarement en ville. Je crois que le garçon allait dans une école privée de Boston." Un photographe portraitiste de Boston a été contacté par la police désireuse de recueillir son témoignage. Il a été, semble-t-il, la dernière personne en dehors de la famille à voir Mrs Crosswell en vie.

Ce sont là toutes les informations que nous avons pu obtenir, mais pour la police, l'affaire est pratiquement classée en ce qui concerne une éventuelle enquête ultérieure. Nous espérions obtenir l'avis du docteur Pinter, qui réside à Arkham, mais il est malheureusement en déplacement en ce moment. Ses compétences zoologiques et vétérinaires sont réclamées en permanence dans tout le Massachusetts et sa réputation est mondiale. Nous espérons pouvoir publier d'ici une semaine, avec sa coopération, un dossier sur le danger que représentent les animaux domestiques.

Un homme disparaît après la mort de sa femme

Il y a quelques jours à peine, la famille Crosswell, de Davenham, était au cœur d'un drame atroce. Mrs Susan Crosswell a été égorgée par son chien devenu soudainement enragé, scène à laquelle assista son fils de douze ans, Peter. Depuis lors, en plein désarroi psychologique, le garçon a été placé sous surveillance médicale. Hier, de nouveaux développements font craindre que Howard Crosswell, le mari, ait mis fin à ses jours, car il n'a pas assisté aux funérailles de son épouse. La police nous a déclaré :
"Nous nous sommes présentés chez les Crosswell hier en fin de matinée ; les officiers ont été contraints d'entrer par la force, la maison ayant été soigneusement fermée. A l'intérieur, ils ont découvert un document que nous considérons comme une lettre de suicide ; il était accompagné d'une enveloppe scellée contenant le dernier testament de Howard Crosswell, par lequel il léguait la maison et tout son contenu exclusivement, mais ironiquement, à son fils unique. Nos hommes ont fouillé la forêt de Deep Acre, dragué le fleuve Crustacea et les eaux côtières jusqu'à Boston, mais pour l'instant en vain."
Par conséquent, la police demande aux éventuels membres de la famille ou aux connaissances de bien vouloir se présenter afin de l'aider à achever son enquête. Le seul témoignage utile recueilli jusqu'à présent est celui d'un photographe portraitiste, apparemment la dernière personne à avoir rencontré la famille au complet. Voici un extrait des quelques informations qu'il fut en mesure de révéler au commissaire Thomas :
"Howard Crosswell faisait partie de ces rares individus qui vous donnent l'impression d'être d'une grande complexité, mais seulement en surface ; il pouvait facilement être pris pour un homme distant. Dans l'ensemble, c'était une famille plutôt conventionnelle. Mrs Crosswell m'avait d'ailleurs invité à dîner avec eux. Hélas, j'ai dû décliner l'invitation, ayant déjà des engagements urgents ce jour-là. Le chien ne m'a pas paru particulièrement agité ou agressif ; le seul problème avec lui consistait à le faire se tenir tranquille pour la photographie."
Nous avons demandé son avis au docteur Bill Pinter, le plus important vétérinaire d'Arkham. Il nous a simplement indiqué : "Sincèrement, je ne tiens pas à passer pour un être sans cœur, mais les faits montrent là que nous avons une réaction parfaitement naturelle d'un animal protégeant son territoire. Vous trouverez la même attitude chez n'importe quel membre des tribus indigènes, ou même chez certains propriétaires terriens dont on entend parfois parler. Néanmoins, je n'essaye pas de justifier son acte, juste de le comprendre. C'est véritablement une bien triste affaire."



Chapitre 1 ♠

Rapport annexe à l'affaire 153173 — Officier R. Jameson. — 15/3/1917

Au petit matin du 15 mars 1917, le sergent Donald a reçu un appel téléphonique. "Étant le seul officier disponible, je me suis rendu immédiatement à la résidence Crosswell. La nature exacte du problème n'était alors pas très claire ; le correspondant, en état de choc, n'avait pu nous communiquer que son nom et son adresse.
Je suis arrivé chez les Crosswell précisément à 3 heures 11 du matin. J'ai d'abord frappé à la porte d'entrée, sans obtenir de réponse. Moins d'une minute après, je suis allé à la porte de derrière, qui était ouverte et laissait passer une faible lumière électrique. Ayant pris l'initiative de pénétrer dans la maison, j'ai trébuché sur le cadavre d'un gros chien ; ses crocs et ses mâchoires étaient couverts de sang. A côté gisait une jeune femme, morte également, la tête et les épaules atrocement mutilées. Un homme était assis sur les marches, en larmes, le souffle coupé. Il n'était pas difficile de déduire ce qui était arrivé.
Le mari, Mr Crosswell, était dans un profond état de choc. Après avoir appelé l'hôpital, je lui ai préparé du café ; j'ai ensuite procédé à une rapide visite des lieux. A ce stade, je ne m'étais pas rendu compte que leur jeune fils avait été affecté d'une quelconque manière, aussi ai-je pensé qu'il était préférable de le laisser dormir."

Chapitre 1 ☎

... De même le temps passait sans saison ni repère sur le refuge vitreux des Anciens, où nombre de milliers de membres inquisiteurs cherchaient leur voie dans la croûte glacée en quête de la symétrie spirale pour cet abominable réservoir, le cristal des dieux anciens, consacré au confinement et lien des rejetons innommables à une prison éternelle. La formule qui commandait l'objet de pouvoir fut imaginée, élaborée et inscrite dans des ouvrages terrestres. Avant, du sein d'une science noire aux origines inconnues, ils vinrent sans esprit, sans forme, insondables, des esclaves liés à la glace par pierre et magie.

Ab al-Azrad   Necronomicon

Chapitre 1 ✡

Confession et récit des actes dévoyés. Megan fut fouettée, liée, jetée à terre sous les coups cinglants de l'assistance. Les boucles rousses sauvagement coupées et arrachées de sa tête; celle-ci ensuite couverte d'un horrible goudron et brûlée jusqu'au crâne. Après des heures d'agonie, elle fut pendue aux poutres de la grange, son corps lesté de lourds sacs de grains, et pendant que le bourreau lui brisait les doigts avec des pinces, un autre fouettait les membres de la jeune femme jusqu'à l'os. Les atrocités se poursuivirent pendant des heures jusqu'au crépuscule et reprirent avec l'aube suivante. Le troisième jour, Thomas enterrait sa fille sans cérémonie des heures avant son dernier souffle. Qui étaient les sorcières : rôle social de l'accusé dans les procès en sorcellerie d'Europe. Prof. Richard A. Horsley (université de Miskatonic) 1998.

Chapitre 1 ✝



Chapitre 1 ✐

Entrée du 2 novembre 1912, professeur Wosely
Admission d'un patient hautement prioritaire. Du fait d'une maladie physique chronique liée à l'hypothermie, le patient est arrivé via le service fédéral de transport de sécurité, sous la recommandation du ministère de la justice de New York en octobre de cette année. La description des origines et de l'identité du détenu suit. Monsieur Louis Navet est de souche française, costaud et d'une taille phénoménale de 2,10 mètres ! Son dossier indique qu'il était par vocation un artiste de cirque avant d'être atteint par la maladie. Je dis "était", bien que je me contredise en soulignant que c'est là le cœur du problème ; dans sa ville natale, Auberville, son nom de scène était le cavalier sans tête, du classique d'Irving, The Legend of Sleepy Hollow ! Le dossier indique que cette identité était devenue une obsession et qu'il abandonnait rarement son personnage. Au fil des années, son caractère excentrique commença à effrayer et parfois à mettre en danger ses compagnons de scène et les citoyens circonspects. Récemment, à la suite d'une nuit de meurtres implacables, monsieur Navet fut rapidement soupçonné, jugé et, malgré ses protestations d'innocence, condamné à la peine de prison la plus lourde en Grande-Bretagne. Il posa rapidement de plus en plus de problèmes, son comportement étant intolérable même avec les conditions disciplinaires ; bien sûr, les autorités ne savaient que faire.
4 novembre 1912. D'une certaine manière, on ne peut qu'admirer l'arrogance confuse de cet homme ; il ne veut porter que sa tenue de cirque, des habits tout miteux de style victorien, et il exige d'une voix solennelle mais patiente (et dans un anglais terrible) que nous le libérions immédiatement !
11 novembre 1912. Depuis que monsieur Navet a rejoint notre institution, il y a plus d'une semaine, il s'est montré maussade et n'a pas dit grand-chose ; nul doute qu'aux yeux du profane, il pourrait passer pour quelqu'un étant relativement sain d'esprit.
1er décembre 1912. Il semble commencer à accepter son incarcération et la maladie ; aujourd'hui, il a réclamé (avec insistance) une citrouille fraîche qu'il puisse sculpter. Sans aller jusqu'à mettre à sa disposition des instruments tranchants, j'ai répondu à sa demande, ce qu'il a beaucoup apprécié. Dans l'heure qui a suivi, à l'aide de ses seuls ongles et dents, avec entrain et bonne humeur, il a entrepris de tailler la chair du fruit.
2 décembre 1912. J'ai fait une terrible erreur ! A ma plus grande humiliation, j'ai été brutalement informé par un confrère que mon geste charitable a certainement amené la fixation du Français à un niveau dangereux. Il me faut porter sur le compte de mon incompétence le fait que je n'ai pas pris la peine de m'être procuré plus tôt un exemplaire de l'ouvrage d'Irving, que j'ai entièrement lu en deux heures. Je trouve le comportement de Monsieur Navet troublant ; durant des heures, voire plus longtemps, il est resté immobile, à observer mes moindres mouvements autour de sa cellule ; toute tentative de communication semble tomber dans l'oreille d'un sourd. Il cache ses traits en portant la citrouille comme une sorte de masque horrible (pas un projectile) ; il me semble qu'il propage une peur très négative ; inexplicable serait plus exact.
3 décembre 1912. Ce cas atteint maintenant un stade critique ; pour la première fois, le patient a réagi particulièrement violemment quand il s'est agi de lui administrer son traitement. Nous avons renoncé à la douceur et enlevé de force le fruit de ses épaules. Depuis, il se débat et gémit sans cesse en réclamant des citrouilles fraîches.
Février 1913. Inscription du docteur Cartwright. Au cours des dernières semaines, j'ai fait administrer une médication extrême avec l'espoir de modérer la mauvaise conduite de monsieur Navet. Il est totalement futile de tenter de communiquer de manière positive avec lui. Cependant, il réagit comme je le supposais au titre de Hessar of Hollow, mais ce n'est ensuite que pour divaguer sur son besoin de chair de citrouille. Mes techniques ont varié au cours des dernières semaines, mais elles ont toutes échoué ; sa résistance aux électrochocs est phénoménale ; il a également massacré une douzaine de gros rats en quelques minutes après avoir été mis au cachot, et ensuite il manifestait encore un appétit monumental ! (Note : jusqu'à maintenant, on avait accordé peu d'importance à la température corporelle anormalement basse du patient ; à une occasion, son admission irréfléchie dans des conditions de test au froid a mis sa vie en danger.)
28 février 1913. Mon frère s'occupe d'un jardin ouvrier et peut fournir à l'institution ce fruit populaire de la famille des gourdes, bien que ce n'en soit pas la saison.
12 mars 1913. Je peux me vanter d'avoir mis un terme à sa violence, mais à quel prix ? Est-ce là vraiment un progrès ?
17 mars 1913. Ils sont peu nombreux à pouvoir affronter ce regard vide ; même maintenant, où il a été transféré au second étage, il reste sous ma responsabilité. Il ne me reste plus qu'à voir si sa folie se modifie avec le temps.
10 novembre 1923. Le comportement reste toujours le même.

13 Mars – Le petit jaseur qui vient régulièrement à la fenêtre de derrière ne s'est pas encore manifesté. Peter et moi l'avons guetté et lui avons laissé quelques miettes de pain comme d'habitude. J'espérais que cette petite interruption aurait raison de son obsession, mais depuis qu'Howard est revenu, il a à peine quitté son bureau qu'il s'est aménagé durant la journée. Il ne prend pas le temps de se nourrir ou de s'intéresser à sa famille. Je m'inquiète de plus en plus pour sa santé; il est maintenant si maigre est si pâle, mais quand je tente de lui faire part de mes inquiétudes, il se montre chaque fois plus irritable et d'une grossièreté inhabituelle.
J'écris ceci dans la chambre d'ami. J'ai voulu une nouvelle fois le raisonner, mais il ne s'intéresse plus qu'à ses maudits livres historiques. Mon mari est devenu un étranger, ce n'est plus l'homme que j'ai épousé. Peut-être pourrons-nous en parler quand il s'arrêtera ce soir. Je l'entends qui monte l'escalier. Il va jeter un oeil sur Peter, mais

14 Mars – Je ne crois pas qu'il neigera cette année. Je dois parler à quelqu'un. Il n'y aura personne à Boston durant quelques mois, aussi je vais emmener Peter pour passer le week-end avec mon père.
La situation a l'air de s'arranger, Peter passe beaucoup de temps avec son père ce matin.
En revenant de ma séance de dessin dans les champs, je suis rentrée dans la maison accompagnée par le son joyeux d'une flûte; ce n'était pas vraiment de la musique, plutôt une cascade amusante de notes qui m'ont mis du baume au coeur. Quand je les ai appelés à travers la porte verrouillée de la cave, je n'ai pas réussi à me faire entendre.
J'ai trouvé par hasard deux bagues ornées de diamant dans la poche du manteau de Howard, celui qu'il n'a pas mis depuis le jour où il est censé avoir rendu visite à Graham. Je ne peux imaginer d'autre raison à leur présence que sa fréquentation d'une autre femme. Je vais tenter de régler cela de manière positive en suggérant de faire passer une annonce sous la rubrique des objets trouvés, ou peut-être de demander à Monsieur Goldman s'il reconnaît son travail. Oh, le photographe vient aujourd'hui (enfin!).
Peter est toujours avec son père dans la cave, il aurait pourtant dû être couché depuis longtemps, mais puisque je l'entends apprécier la présence de Howard, de quel droit irais-je intervenir? Je suppose que j'ai trop tendance à m'apitoyer sur mon sort; en dehors de moi, tout le monde est heureux, peut-être est-ce moi qui suis déraisonnable. Howard songe plutôt à éviter les réclamations frauduleuses en surveillant les annonces de perte. Les anneaux sont identiques, sans décoration et très larges; leur propriétaire est sans doute un homme corpulent, ou bien sûr une femme. La façon dont ils sont parvenus jusqu'à nous reste un mystère.
J'ai été reveillé par un bruit de course dans l'escalier et par des sanglots, ceux de mon fils. Avant que j'aie eu le temps d'atteindre sa chambre, il s'était endormi. Quand j'ai refermé la porte derrière moi, j'ai été surprise par Howard, qui se tenait dans le couloir obscur. Il m'a expliqué sans se presser que Peter ne voulait pas aller dans sa chambre lorsqu'il le lui a demandé aussi a-t-il été malheureusement obligé de le gronder. Sur ce, il s'est dirigé d'un pas hésitant vers sa chambre et m'a souhaité bonne nuit. Je dois apaiser cette angoisse qui se développe en moi.



Boston Glo

20 Mars 1927. 25 cents.

Mystère en outre-mer pour le héros de Boston ?



Il est inutile de présenter Jonathan Moore, le célèbre explorateur, aux lecteurs du Boston Globe. La photographie ci-jointe, prise en 1920 au Pérou, montre le professeur Moore et son équipe sur le site d'une de ses nombreuses aventures archéologiques. Il a été aperçu à Boston il y a quelques jours alors qu'il débarquait du vapeur Europa. Menant une enquête de routine pour en apprendre plus sur les derniers exploits du héros intrépide, nos reporters se sont vus demander par les représentants de l'Université de Miskatonic de retarder le moment de la publication. En échange, ils ont promis au Boston Globe l'exclusivité des informations ; hier soir (le 24 mars), un porte-parole a accordé à l'un de nos journalistes l'interview qui suit :
"Pour commencer, je dois vous dire que l'Université n'en sait pas plus que vous sur les activités du professeur Moore. Cependant, je peux assurer aux gens de Boston qui s'en inquiètent que Jonathan est en bonne santé, bien qu'épuisé par son voyage.

Chapitre 2 ⇨

En tant que membre dirigeant et responsable de l'Université, Jonathan a toujours bénéficié d'une très grande liberté dans son travail, dont nous avons ici un exemple typique.
Son récent retour anticipé de Palestine n'était effectivement pas prévu. Par expérience, nous savons qu'une fois lancé sur la piste d'une curiosité qui l'intrigue particulièrement, il lui arrive de ne plus se préoccuper que de cela, certains disent même qu'il devient "imprudent". Il lui est arrivé, en plus d'une occasion, de ne pas suivre l'ordre habituel des procédures, ce qui a provoqué quelque désordre. Certains membres de l'Université suggèrent que ce genre de situation embarrassante résulte de ces ruptures de communications, mais il n'est pas encore possible de déterminer jusqu'à quel point."
Nous avons demandé si l'Université s'inquiétait de ce que la situation récente de Moore puisse être la conséquence d'une tentative manquée de mettre en cause sa crédibilité :
"Le professeur Moore s'est, depuis des années, créé un rôle exclusif au sein de l'Université, ce qui apporte à Miskatonic des bénéfices potentiels intéressants. Tout simplement, il est un des plus remarquables hommes qu'il m'a été donné de connaître, opinion qui est largement partagée."
Cette confiance dans le professeur Moore semble venir du fait qu'à ce jour, il n'est l'objet d'aucune pression, d'aucune obligation de fournir des explications jusqu'à la présentation officielle de ses découvertes. Nous pouvons nous attendre à voir se dérouler sous peu un séminaire et une présentation explicative dans le nouveau bâtiment des conférences de l'Université de Miskatonic.
D'après les renseignements que nous avons pu réunir, Jonathan Moore et Stephen Ashworth sont les deux seules personnes à avoir participé à cette expédition, mais aucun des deux ne pouvait nous accorder d'entretien. L'Université se refuse à tout commentaire sur les conditions particulières de sécurité.

Cher ami,

Il me paraît évident que dans cette lettre je vous demande peut-être l'impossible. Lorsque je vous aurai dévoilé mes récentes activités que j'ai dissimulées avec honte, vous déciderez si vous voulez bien m'aider dans mes actions futures.

Il est des vérités que je répugne à partager avec qui que ce soit. Malgré toutes mes réticences, il est temps que je demande à l'ami que vous êtes de venir à mon secours, car je crois que vous approuverez mes méthodes. Toutefois, vous devez bien comprendre qu'en prenant connaissance de mes intentions, vous vous placez sous la menace du danger. Je n'invoque pas de prétexte, je vous fais seulement mes plus plates excuses. J'ai bien conscience que la rupture potentielle que je peux provoquer dans votre vie est bien plus grande que tout ce que j'ai pu imposer jusqu'à présent à quiconque. Réfléchissez sur le contenu de ce message ; si vous l'estimez écrasant, détruisez-le et, je vous en prie, quittez Arkham, et même le Massachusetts, au plus vite et n'y revenez pas avant un mois au moins. Encore une fois, je vous présente toutes mes excuses. Si vous poursuivez votre lecture, venez partager le fruit de vos études demain soir chez moi, où vous me trouverez en compagnie d'un autre fidèle à notre cause. Il est impératif que vous ne communiquiez jamais le contenu de cette lettre à d'autres, même aux représentants de la loi ou de l'église.

Je peux vous confier que ma dernière expédition en Palestine a été brutalement interrompue à cause de bandits d'un clan douteux qui, je crois, a précédé ma petite équipe dans notre objectif situé dans le désert. Ashworth et moi-même avons pu échapper à leur embuscade et rejoindre un campement nomade dans la plaine. Je vous donnerai de plus amples explications en temps utile, mais je voudrais que ce soir vous concentriez vos efforts sur les maraudeurs, plus précisément que vous appliquiez toutes vos compétences à l'obtention de références précises sur les tribus, clans ou sectes spécifiques des environs de la mer Morte.

Vous trouverez ci-joint une clé de la bibliothèque de l'Université. Allez-y ce soir à 22 heures 30, après le départ de Llanfer. Bien que ma demande ne soit contraire ni à la loi ni aux habitudes de l'Université, assurez-vous que personne ne remarque votre présence. Si vous êtes découvert, vous pouvez indiquer que vous êtes là à ma demande afin de rechercher des références pour une future conférence. Une nouvelle fois, je vous supplie de ne rien révéler de ce qui figure sur cette feuille. Ce soir, si vous estimez avoir découvert des éléments particulièrement révélateurs, vous pouvez me téléphoner après minuit de la bibliothèque.

Jonathan Moore

Le costume en tant que symbole joue un rôle important dans de nombreux actes religieux et dans les affaires quotidiennes. Une des sectes que j'ai pu étudier était aussi pittoresque dans ses accoutrements que dans ses croyances. Sur leurs nombreux rituels, je refuse de me prononcer car leurs croyances dénient presque tout sens aux principes moraux.
Privées de toute raison, ces tribus ne se rassemblent guère que pour se livrer à la destruction ou à l'occasion de rites futiles. Par cette observation, j'ai acquis une grande compréhension du besoin de se réunir que nous possédons tous ; certainement plus important que l'Amour ou l'Existence. Par exemple, je me considère comme un homme indépendant, un individualiste ! Pourtant, ma main commençant à ressentir la fatigue de la plume, je me vois tirer instinctivement ces rideaux, minute après minute. Étouffant et masquant les réflexions de mon esprit, les cycles de mon corps et de la nuit me droguent et m'influencent. Durant cette période où je voudrais persévérer, le sommeil m'enveloppe comme Yog-Sothoth et Shudde M'ell, les dieux du peuple de la mer Morte.
Je ne sais pourquoi je tremble pour l'humanité et j'ai peur du châtiment lié à la Conscience.

Dr. Khalid (Eastern Lore 1903)

Chapitre 2 ☛

Cher Peter,

J'espère que tu es frais et dispos et en bonne santé. Accepte toutes mes excuses pour ce mode de communication si mélodramatique, mais mon style de vie semble avoir pris une tournure sensationnelle.

Je suis un vieil ami de tes parents ; tu te rappelleras peut-être de moi, mais j'en doute car je ne venais pas aussi souvent que je l'aurais voulu. Quand je vous rendais visite, c'était généralement à des heures impossibles et je passais beaucoup de temps à discuter avec ton père, souvent en partageant un verre et en évoquant les nombreuses anecdotes amusantes des lieux où nos voyages nous avaient conduits.

Cette lettre, autant que le contenu du paquet, va sans doute te faire un choc. Il n'y a aucune erreur, tout t'est destiné ; j'espère que cela t'apportera un bonheur que tu mérites plus qu'amplement.

Prépare-toi bien pour ce qui suit.

Je ne sais ce que la police t'a raconté, mais j'ai des preuves indiscutables que ton père est encore en vie. Après la disparition de ta mère, Howard ne pouvait supporter toute cette tension ; je crois qu'il se sentait dépassé, en ayant à s'occuper de toi, et ne pouvant rien faire pour te soulager. En tout cas, en mars 1917, ton père a emprunté une route secrète pour les Iles Britanniques, afin de rejoindre une vieille retraite m'appartenant. Il parlait de rentrer dans les ordres, ce qui, soit dit en passant, était ce que ton grand-père avait prévu pour lui, mais c'était avant que sa passion pour l'histoire et l'exploration se développe.

Je crois préférable que tu n'informes pas la police de ce que je viens de t'apprendre. Laisse ton père régler la question quand il le jugera nécessaire. Souhaitons qu'il s'en sorte mieux que lorsqu'il a dû assumer la responsabilité de ces passions repoussantes qu'il a laissées...

Chapitre 2 ⟴

Pourquoi est-ce que les choses que j'enfouis survivent-elles furieusement et se réincarnent-elles au décuple ? Ne serais-je pas mon plus important problème ? J'ai été condamné à la damnation trop souvent, alors est-il possible de se voir accorder un vrai pouvoir ? J'ai vu des choses des plus étranges. Ou bien est-ce parce que la lutte qui ramène vers la lumière constitue un tel combat que seule la confusion la plus troublante, la plus puissante, fait surface. A l'image du bourgeon, le besoin désespéré d'émerger est peut-être un processus qui se renforce avec le temps. Chère Susan, tu n'aurais pas dû mourir.

Je ne pénétrerai plus dans cette maison de ma propre volonté. J'y ai tout perdu il y a cinquante ans. Ces murs ont vu naître une amitié profonde et active et, par la suite, les plans visant à bannir la sinistre créature de la caverne. Nous n'avons fait que provoquer la colère du destin ; le pire fut que Géraldine y laissa la vie.

Par son obsession pour ce mythe cancéreux, en 1917, Howard a perdu plus encore. Le condamner à l'exil fut une décision arbitraire, stupide et le laissant sans soutien. J'ai compris depuis que j'étais en colère contre moi-même pour avoir alimenté cette curiosité fatale. Il m'est parfois difficile de contenir ma honte ; je n'ai jamais tenté de le joindre ; je crains de rouvrir de vieilles blessures et de nouveau tout bouleverser. Il n'y a pas de place dans ma vie pour de nouvelles complications ; ou ma perception est-elle faussée par une forme d'auto-hypnose ? J'espère sincèrement qu'en Angleterre, Howard a pu faire la paix avec lui-même et que Peter et lui pourront un jour se retrouver ; cela ne sera pas simple. Je sais au plus profond de mon cœur que la chose a souillé mon destin, et j'ai autant de chance de partager leur amour que cette chère Susan.

Quant à la Statuette d'Émeraude, il me faut dresser des plans et me livrer à bien des préparatifs ; il y a tant à faire. Je peux compter sur Ashworth et sans doute sur ce type de l'Université. Demain, peut-être après-demain, je me rendrai à la bibliothèque chercher le maximum de renseignements que nous pourrons utiliser à notre avantage. Cette entreprise sera dangereuse et vu la qualité des informations que j'obtiendrai, les efforts demandés et les risques encourus n'en valent peut-être pas la peine. Si, par malheur, je succombais, je ne connais aucun autre individu sur cette planète prêt à poursuivre la lutte. Cela mérite une sérieuse réflexion. La lecture des journaux et les textes des grands livres confirment la sensation que j'éprouve d'une condamnation inévitable qui reste à prononcer.

Salut à toi, Ô merveilleux, Ô puissant Nrakker ! Je suis le pouvoir originel de Yreon qui seul peut départager les combattants. J'ai empêché leur affrontement et effacé leur chagrin. J'ai enseveli leurs morts et je me suis emparé de l'énergie qui allait s'échapper. J'ai réalisé tout ce que tu m'as ordonné dans ce domaine et dans le temps qui précédait la tempête, j'ai passé la nuit dans et autour de mon lit (la bone). Je suis dépourvu de mauvaise volonté et je suis venu afin que tu me voies maintenant dans le Château de l'Été au double usage en accord avec tout ce qui avait été ordonné. Les vieillards sont sous mon contrôle et les petits m'appartiennent.

Chapitre 2 ❑

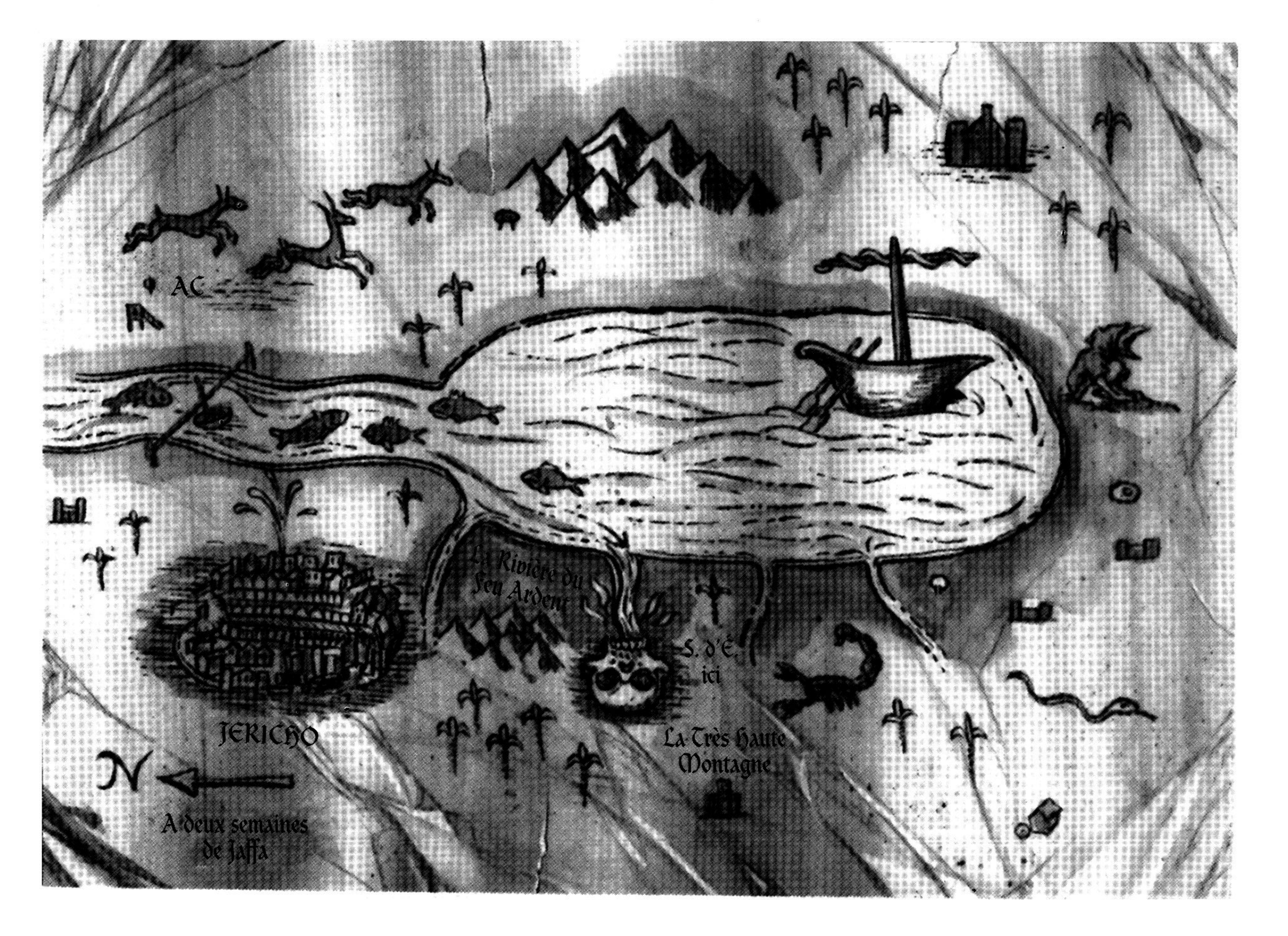
Lorsque les jours forment des années et les moments des couleurs pour chaque jour passé, l'existence spirale entre nuit et jour, ce réveil pour le soleil ou la tempête. Je suis mon noir et blanc, l'ignorance récurrente et sa saveur, car je me crée moi-même. Je suis la roue, je change la couleur mais jamais la forme ; je suis né pour mourir. Transcendant les mots des textes fabuleux, négligeant le futur et le passé, seulement une conscience de l'inévitable.

Qu'en est-il d'Hastur l'indicible, du Grand Ktulu et des autres ? Ils n'iraient certainement pas jusqu'à abattre les ténèbres sur eux-mêmes ? Qui pourrait espérer saisir leurs motivations, car compréhension et frontières de notre imagination sont restreintes à ces royaumes, à notre propre réalité ?

Tous les témoignages suggèrent que les Grands Anciens ignorent la mort. Si cela s'avère, pourquoi Nyogtha a-t-il été volontairement adopté à l'image de ceux sans esprit ; élevé comme le sombre rejeton ? Les étoiles virent-elles se dérouler une bataille, comme le suggèrent les plus belles légendes ? Pourquoi laissa-t-il sa tête dépasser des vagues sans jamais profiter du courant ? Les Anciens régnèrent-ils dans la conception du Grand Cristal, grâce à la force aveugle de la science, comme ils le firent avec leurs Shoggoths ?

Ils se rappelèrent pourtant des signes ; l'envergure croissante des ailes ambitieuses jeta bientôt sur les Anciens cette teinte familière de trahison. Par peur, les procédés de préservation furent interrompus et la chose abandonnée à une mort jugée certaine. La Statuette d'Émeraude fut alors construite, cordon ombilical et source de pouvoir du réceptacle abandonné à la morsure de ses tentacules.

Chapitre 2 ✸


AC
La Rivière du
Feu Ardent
S. d'É.
ici
JERICHO
La Très Haute
Montagne
A deux semaines
de Jaffa

Graham Billington m'a raconté que les gens qu'il avait tués étaient tous des adorateurs des dieux obscurs ; il disait qu'ils méritaient de mourir. Il y a des années, j'aurais partagé ce point de vue avec enthousiasme, mais depuis, (comme mon père), entrer au sein de l'église m'a permis de voir la lumière qui brille dans les yeux de tous les hommes, de toutes les femmes ; j'ai désormais pour mission de nourrir cette bonté, de sorte qu'un jour elle puisse consommer toutes les noires incertitudes. Cela dit, je pense que Graham Billington mérite moins ma confiance que les autres. Malgré tous mes regrets, il ne me sera plus nécessaire de faire ce long trajet en train jusqu'à Dartmoor après cette dernière fois.
Qu'est-ce que c'est ? Je t'en prie, Seigneur, ne laisse pas ces longues nuits de mars me rattraper. Pas ma fatale curiosité ; des pensées me menant au pacte ; je me souviens du pacte, mais ce n'était sûrement qu'un rêve, cela ne s'est jamais réellement passé. Il est mon terrible messager des doutes, et je ne le laisserai pas marcher à travers moi. Mais je sens ma flamme intérieure qui se meurt lentement.
Ses tentacules ne sont pas assez longs pour affecter mes brebis ; dieu merci, rares sont ceux qui, comme moi, cherchent les sombres réponses et avalent ses malveillantes vomissures sans se poser de questions. Je sens la déperdition constante de mon énergie ; mon corps et mes pensées sont pris de frissons. Vers qui me tourner ? Pas ces insectes nichés. Et pas des amis comme Moore, qui m'a repoussé quand j'ai eu le plus besoin de lui. Et pas Susan, car elle a déjà payé l'ultime tribut.
La nuit dernière, Nyogtha m'a envoyé un rêve depuis le bord du monde. Je comprends maintenant qu'il n'a jamais voulu le monde pour lui seul ; tout ce qu'il voulait, c'était atteindre sa maturité. J'ai vu le berceau enseveli que les Anciens lui ont donné. Il est à jamais dans leur équilibre fantasque. Il m'a montré la suffocation qui sera sienne, si la Statuette d'Émeraude n'est pas détruite. J'étais d'accord sur le fait que leur premier enfant était maléfique, Nyogtha m'a éclairé à ce sujet il y a des années. Est-ce si déraisonnable qu'il ne puisse vivre son existence éternelle ? Et partager une souveraineté qui est légitimement sienne ?
Avec cette nouvelle perspective, je sais maintenant que le Cristal des Choses Très Anciennes constituait un carburant sans importance pour la création des Shoggoths. Je comprends maintenant pourquoi Abd al-Aznad ne pouvait que murmurer pourquoi il y a tant de faces vides. Sans le vouloir, je pratique cette prise de conscience dans la plupart de mes écrits, de mes actions et dans chaque désastre. Je vois dans les ombres et entre les lignes les connaissances des nouveaux dieux. Ce soir, cet idiot de Steadman m'a surpris dans une crise de rire incompréhensible, alors que je lisais une nouvelle édition de la Cambridge Encyclopedia (pour la véritable première fois). Elle affirmait qu'en avril 1912, les Anciens avaient laborieusement fait traverser l'Atlantique à leur "merveilleux" Cristal avec une discrétion ridicule. Nyogtha me dit que c'est un exemple typique de la façon dont ils entraîneraient le monde à la destruction sans lui.
Après plusieurs visites à Dartmoor, Billington et moi avons achevé les derniers préparatifs nécessaires. Nous unirons nos forces afin de détruire la Statuette d'Émeraude pour mon doux Nyogtha. Rares sont les lieux où Moore oserait la laisser, et après cette nuit, nul ne pourra jamais plus appeler mon Seigneur de ce nom cruel : La Chose Qui Ne Devrait Pas Être !
Sentant que je n'ai plus besoin de ces mots maladroits, je mets ici un terme à cette dissertation sur mes activités.

Un homme tue six personnes

Dans la nuit de lundi dernier, le 12 décembre 1926, dans la ville de Blackburn, un homme originaire du Kent a été arrêté dans le cadre de l'enquête sur le meurtre collectif de six membres respectés de la communauté locale.

L'individu, un certain Graham Billington, a été appréhendé alors qu'il quittait la ferme, scène de cet atroce massacre. Immédiatement interrogé, le suspect semblait calme et rationnel. On lui attribue les propos suivants, tenus aux agents chargés de l'arrestation : "Il était nécessaire que je fasse ce que j'ai fait, un tel mal n'a pas sa place dans notre monde." Les victimes, parmi lesquelles on compte deux conseillers importants, avaient loué la grange du fermier Robert Grant afin de répéter leur rôle dans la pièce qu'ils allaient bientôt jouer à l'église, *Joseph et son Manteau Multicolore*.

Graham Billington a été présenté hier devant la justice. Ayant pris connaissance des preuves accablantes retenues contre lui, l'accusé, pour la première fois, a affiché un trouble évident et a lancé des obscénités à la cour, parmi lesquelles il a répété ses propos décousus tenus à la police. "C'était de la plus grande importance pour la sécurité de tous." Les juges l'ont condamné à perpétuité dans la partie psychiatrique de la prison de Dartmoor.

Certains ont des raisons de croire que cette affaire est liée à la décision récente du conseil d'accroître les permis de construire industriels accordés pour la création d'usines dans des zones communautaires, près d'écoles et de parcs de loisirs. A l'heure de la mise sous presse, rien ne vient confirmer ces allégations.

Je suis passé hier sur la table des Anciens, je suis Lueur du Peuple-Vivant, le gardien de la première porte, et donc aveugle à ma liberté ou à mon devoir envers l'empire (monde). Je possède aussi le titre de Seigneur de l'éternité, et véritablement n'ai jamais connu ni ne connaîtrai un nom, une signification ou une existence.

Celui qui flamboie dans les Eaux Célestes est le gardien de la deuxième porte : le Vivant Ancien qui crée sa propre lumière. Son souffle ardent détruit les visages de ceux dont les cœurs vont à notre encontre. Il est feu, l'incendiaire, le fils d'une flamme, à qui fut remise sa tête après qu'elle eut été tranchée. La caverne est ouverte, les esprits tombent dans les ténèbres. Salut à toi, Splendeur des Étoiles, et au peuple solaire de Fomalhaut. Vole comme l'hirondelle : car n'importe quel Dieu, n'importe quel mort, qui ne va pas se pourlécher les babines sur lui en ce jour, tombera dans les profondeurs de l'orge de fer, dans laquelle repose le gardien de la troisième porte. Il est le Champs de Jones à la hauteur infinie.

Le gardien de la quatrième porte est le père des serpents, celui qui vit sur les serpents, lui qui a le regard acéré, qui les coupe de sorte que seul le serpent passe. Comme pour le Monticule des Esprits, dont les visages ne sont jamais baissés, ses serviteurs sont les lanceurs de couteaux à côté desquels les hommes ne peuvent passer.

Le gardien de la cinquième porte est le puissant changeur de visage, celui qui règne pour se baigner et boit dans leurs entrailles. Offrez au grand Cthulhu vos pierres précieuses et dix-sept fûts de vin, dix champs et demi d'orge et l'encens de Yuggoth, ou bien couvrez vous la face car sa présence est terrible, sa magie puissante et ses yeux en profitent. L'Éternité sans limite lui est accordée, car il est l'Héritier de l'Éternité, à qui l'immortalité fut donnée par les marées d'un millions d'années.

Le traître Nyogtha est prisonnier de lui-même, son visage imploltoyable repousse l'agresseur. La Chose Qui Ne Devrait Pas Être, lui dont le visage inversé compte de multiples formes, qui trouve la corruption de ses parties postérieures.

Chapitre 3 ♥

Parfois, on nous incite à penser que la liberté est un bien qui peut être pris ou détenu, mais c'est en réalité l'absence des choses qui donne vie à la liberté. Dans les lois universelles de l'équilibre, accepter une force excessive dans une direction particulière risque de développer l'extrémité opposée. Ainsi, l'existence est le produit de la non-existence, et les choses qui ne devraient pas être peuvent devenir notre réalité.

Cette situation particulière est source de véritable danger, provoqué en partie par les affaires des hommes et dans lesquelles elle se manifeste. Le danger découle des tendances écrasantes du cosmos, des conflits dans nos attitudes intérieures et de notre environnement immédiat. Il faudra trouver l'art de vaincre les difficultés, mais abordée convenablement, cette époque de défi délivrera la créativité même de notre espèce.

Si possible, convainquez les autres de la justesse de leurs idées en leur démontrant les effets bénéfiques de leurs actions par la clarté de votre pensée. Si alors ils ne peuvent vous soutenir, c'est qu'ils ne sont pas indispensables. Continuez d'avancer. Ne tergiversez pas près du danger.

Chapitre 3 ✌

ston Globe

Jonathan Moore est en vie !



Hier, les bureaux du Boston Globe ont eu l'honneur de la visite d'un représentant de l'Université de Miskatonic d'Arkham venu faire part d'une nouvelle sensationnelle : Jonathan Moore, supposé avoir péri au cours de l'attentat qui a soufflé sa maison de Boston, est bien vivant et en bonne santé. Tel un phénix, il semble s'être relevé des cendres de son domaine.

Les restes calcinés que la police a découverts dans sa résidence n'étaient pas du tout les siens, mais ceux d'un proche collaborateur, Stephen Ashworth. Nous sommes naturellement tous heureux que Jonathan Moore soit encore parmi nous ; mais, au nom de tous nos lecteurs, je tiens à m'associer à la peine des parents et des amis du défunt membre de l'Université de Miskatonic, Stephen Ashworth. C'est un hasard cruel qui l'a amené à se rendre à la résidence de Jonathan Moore juste à l'instant où elle a été complètement démolie. Son sacrifice sera pleuré par tous.

La question reste posée concernant l'identité du groupe ou de l'individu qui voulait nuire autant à un héros du peuple tel que Jonathan Moore. Pour saisir l'ensemble du tableau, nous devons revenir sur les événements des dernières semaines. Le Boston Globe a récemment publié un article annonçant le retour de l'explorateur et de son équipe (dont faisait partie le défunt) après avoir dû interrompre une reconnaissance ordinaire de la Palestine. Les faits suivants ont été portés à notre connaissance seulement hier.

Apparemment, un guide engagé par Moore avait dirigé l'équipe bien imprudemment, mais par pur hasard et en toute innocence, vers une terre sacrée pour les membres d'un culte ancien et malveillant que Moore connaissait sous le nom de "Ceux du Peuple-Vivant".

Les voyageurs furent pourchassés durant des jours dans des déserts brûlants et, comme Jonathan Moore l'avait prévu, les démons impitoyables le suivirent jusqu'ici, à Boston, pour l'exécuter comme il le méritait ! Il aurait été presque impossible de croire à une histoire aussi étonnante si elle n'avait été racontée par Jonathan Moore en personne.

Avec sa grande expérience dans ce genre de situation, Jonathan Moore avait anticipé une attaque de grande envergure et, oublieux de sa propre sécurité, était retourné en Palestine afin d'éloigner le danger de notre région en ramenant ses ennemis dans leur propre pays. Après une semaine, voyant que Stephen Ashworth n'arrivait pas à Jaffa où ils s'étaient donné rendez-vous, Jonathan Moore commença à envisager le pire puis à l'accepter. L'explorateur intrépide séjourna incognito dans la cité de Jaffa, à envisager sa prochaine stratégie avec un objectif en vue : venger la mort de son ami.

Devant trouver rapidement une solution à cette situation, il prit sous son aile un groupe de chasseurs de trésor américains avec l'intention de mettre un terme aux activités de cette secte dangereuse. C'est ainsi qu'il guida cet étrange équipage durant plus d'une semaine, franchissant une nouvelle fois les régions du Moyen-Orient balayées par le vent, qu'il connaissait maintenant bien pour enfin atteindre le rivage de la mer Morte, site de l'attaque subie plusieurs semaines plus tôt. Une fois arrivés, nous raconta-t-il, il n'y eut guère le temps de rétribuer chacun car la terre se fendit et explosa sous leurs pieds ! Ses compagnons, de même que la plupart des membres du culte déjà mentionné, vêtus de leurs robes rouges, furent épouvantés par les perturbations d'origine sismique et s'enfuirent, complètement paniqués.

Le cliché illustrant cet article a été pris avec le nec plus ultra du matériel photographique mis au point à l'Université de Miskatonic. Il permit à Jonathan Moore d'immortaliser la fin tragique de ce culte jusque-là inconnu, "Ceux du Peuple-Vivant", et la décapitation de leur dynastie sanglante. Arpentant ce sol dangereux, il prit des clichés des nombreux motifs antiques qu'aucun homme ne verra plus.

Son dernier obstacle semble avoir été une secousse démesurée qui a entraîné un raz-de-marée inexplicable à l'origine de la destruction totale de l'architecture unique et particulière de ce site. Les spécialistes ne peuvent fournir aucune explication logique sur ce désastre étrange, quoique parfaitement naturel ; il n'existe à l'heure actuelle, aucun projet d'étude plus approfondie de la zone concernée. Les autorités locales qualifient simplement ces événements d'acte divin.

Chapitre 3 ✂



LA CHOSE SUR LE SEUIL

Une aventure dans les ténèbres



Une dramatique série d'événements couvrant les dix dernières années à l'origine d'une vague de folie.
Une campagne complète en trois chapitres.
L'histoire personnelle précise des principaux personnages.
Des documents détaillés pour les joueurs.

Le cerveau humain est divisé en deux parties. L'hémisphère gauche contient les éléments qui nous permettent de raisonner, tandis que le droit est le siège de notre subconscient, dans lequel réside notre potentiel de folie.

L'appel de Cthulhu et ses suppléments ont remporté des dizaines de prix. Ce jeu américain est traduit notamment en français, en allemand, en italien, en japonais et en espagnol.

CTHULHU
se prononce
keuh-THOU-lou !



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur l'œuvre de H.P. Lovecraft, dans laquelle des gens ordinaires affrontent les êtres et les forces terrifiants du Mythe de Cthulhu.
La chose sur le seuil a été créé et produit par des passionnés de L'Appel de Cthulhu et a été approuvé et publié par Chaosium Inc.

119 F - M239



ISBN : 2-7408-0082-7



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu ® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.
Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

